



AMIGA JOKER

1/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

EXKLUSIV-TEST:

ULTIMA

**CHASE H.Q. II
BETRAYAL
MONKEY ISLAND
AWESOME**

U.V.A.

HEISSE PREVIEWS:

**MIDWINTER
&
GAUNTLET 3D**

ENDLICH AM AMIGA:

ULTIMA 5

**ERFOLG MIT
HINDERNISSEN:**

AMIGA 90

**SPIELAUTOMAT
ZU
GEWINNEN!**

KNOW HOW
TIPS • PLÄNE • LÖSUNGEN
CADAVER • DRAGON BREED
CHASE H.Q. II
POWERMONGER
TRANSWORLD
!

TRANS WORLD

... Das Ziel erreichen ...



Screenshots: Amiga

AMIGA

ATARI ST

BONICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto.



BONICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 06107/62067

C 64 DISK

PC 3 1/2 5 1/4

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel 0234/680460, Fax 0234/680497

Neues Jahr, neues Geld, neue Spiele...

OK, ein neues Jahr gibt's jedes Jahr, neue Spiele jeden Monat, und von dem neuen Geld weiß man auch eher aus der Zeitung – wir sind jedenfalls schon ganz zufrieden, wenn wir noch ein paar von den alten Scheinchen zusammenkratzen können! Andererseits müßt Ihr zugeben, daß sich der Titel irgendwie schmissig anhört, außerdem hätten wir sonst niemals erfahren, wie sich unsere Konterfeis auf Geldscheinen machen. Gar nicht so übel, oder? Ja, ja, ich weiß, was Ihr jetzt sagen wollt...

Ehe uns also noch weitere Vorschläge zur Verunstaltung von Zahlungsmitteln einfallen, kommen wir doch lieber zu den Spielen. Und in dieser Hinsicht haben wir diesmal ein paar echte „Zuckerln“ im Hest! Beispielsweise ist ein Ereignis eingetreten, mit dem schon fast niemand mehr gerechnet hätte. Sozusagen ein echtes Wunder, etwa so, als würde man dem Weihnachtsmann im Schuhgeschäft begegnen, und er erklärt einem, daß seine Rentiere halt ausschließlich Wildlederstiefel tragen. Haltet Euch gut fest: Elvira ist da! Ganz richtig, genau jenes Horror-Rollenspiel der Superlative, das seit exakt einem Jahr angekündigt ist. Und ausnahmsweise bereue ich keinen Tag der Wartezeit, das Game ist tatsächlich der erhoffte Megahit geworden!

Ich weiß zwar nicht warum, aber beim Stichwort „Megahit“ fällt mir ein, daß wir auf der Amiga 90 (endlich) Gelegenheit hatten, wenigstens ein paar von Euch persönlich kennenzulernen. Das hat uns ehrlich gefreut, nochmal schönen Gruß an alle, die da waren! Wer allerdings fast gar nicht da war, das waren die Amiga-Ladies. Sind wir (oder gar nur ich??) so furchteinflößend, daß sie sich nicht an den Stand getraut haben? Oder sind die Damen wirklich so eine verschwindend geringe Minderheit? Mehr darüber auf Brigittas Girl-Seite, wer sich für die anderen Aspekte der Amiga-Show interessiert, sollte vielleicht mal einen Blick in unseren Messebericht riskieren.

Bleibt nur noch, Euch und uns für 1991 alles Gute, Gesundheit, bessere Spiele, Freibier, ein Leben ohne Viren und überhaupt von allem nur das Beste zu wünschen! Ja, und natürlich viel Spaß beim Lesen der Silvester-Ausgabe.

Euer Michael



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
Gauntlet 3D	8
Midwinter II	9
Mailbox	21
Crack!	38
Ruhmeshalle	46
Up & Down	48
Rockus-Comic	48
Kleinanzeigen	65
User-Club:	73
Megamighty Intro Designer	
Impressum	74
Computer-ABC	75
Joker-Index	76
Girl-Seite	77
PD-Box	84
Joker-Comic	86
Know How	87
Special:	95
Top Five 90	
Joker-Galerie	96
Klassiker:	97
Arkanoid	
Preis Ausschreiben:	98
Das Amiga Joker Silvesterfeuerwerk	
Messebericht:	100
Amiga 90 in Köln	
Stromausfall:	104
Das Schwarze Auge Marvel Superheroes	
Coin Op	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110



Rollenspieler, die wegen Nachschubmangel mit einem PC liebängeln, sollten schleunigst an ihren Amiga zurückkehren: „Ultima V“ und „Curse of the Azure Bonds“ sind endlich da! Was von den Umsetzungen zu halten ist, erfahrt Ihr auf den Seiten 36 und 78

Etwas Strategie gefällig? Im rauen Mittelalter oder lieber im rauen Speditionsgeschäft? Bittesehr, „Betrayal“ und „Transworld“ machen's möglich! Betrug und Brummis auf den Seiten 16 und 62

Neue Spielideen braucht das Land! Und dem Ländchen kann geholfen werden: „Lemmings“ und „Chip's Challenge“ bieten (zumindest am Amiga) noch nicht Dagewesenes. Überzeugt Euch selbst auf den Seiten 18 und 49



Was wäre die Welt ohne Action? Eben. Und was wäre das Action-Genre ohne „Dragon Breed“, „Awesome“ und „Strider II“? Schwer zu sagen, lest am besten die Seiten 10, 41 und 52



Das Abenteuer ruft – in diesem Monat ganz besonders laut. Mit „Elvira“ und „Das Geheimnis von Monkey Island“ haben wir nämlich zwei absolute Überflieger im Heft! Adventures nach Maß auf den
Seiten 14/15 und 30/31



Für Autonarren hätten wir zwei Rennspiele anzubieten, die unterschiedlicher nicht sein können: Einmal das lang erwartete „Chase H.Q. II“ und dann die Vektorgrafik-Hatz „Toyota Celica GT Rally“. Turbo zuschalten, und nix wie ab auf die
Seiten 12 und 42



Es ist soweit, sie stehen fest!!! Wer oder was? Na, die „Top Five 90“! Wir haben die besten fünf Games des letzten Jahres gewählt – und zwar aus allen Genres. Preisverleihung auf
Seite 95

Wer ist der Spezialist für die exklusivsten Top-Previews? Genau, der Joker! Wir können's beweisen: Erste Bilder und brandheiße Infos zu „Midwinter II – Flames of Freedom“ und „Gauntlet 3D“ auf den
Seiten 8 und 9



Es ist bekanntlich nicht alles Gold, was glänzt – nicht mal auf der „Amiga 90“ war das so. Warum, und was es in Köln alles zu sehen gab, lest Ihr im großen Messebericht ab
Seite 100

Games im Test

Abenteuer

Crime Time	56
Curse of Azure Bonds	78
Elvira	14
Geisha	64
Monkey Island	30
Murders in Space	69
Ultima V	36

Action

ATF II	44
Awesome	41
Chase H.Q. II	12
Dragon Breed	10
Eswat	51
Golden Axe	52
Narco Police	53
No Exit	72
Simulcra	70
Sly Spy	82
Sophelie	80
Strider II	52

Geschicklichkeit

Death Trap	55
James Pond	82
Night Shift	34
Spider Man	44
Spindizzy Worlds	18
Super Skweek	72

Simulation

A-10 Tank Killer	50
Tower FRA	54
Transworld	62
Wolfpack	54

Sport

Jupiter's Masterdrive	58
Nitro	58
Panza Kick Boxing	28
Super Off Road	70
Toyota Celica GT Rally	42

Strategie

Betrayal	16
Final Conflict	60
Flip It & Magnose	60
Time Race	56
White Death	64

Verschiedenes

Chip's Challenge	49
Lemmings	18
PD Games	84
Rogue Trooper	80

Betriebsgeheimnis

Wer unseren Messebericht von der Amiga 90 liest, wird feststellen, daß ein paar ganz schön harsche Worte bezüglich der (Un-) Fähigkeit des Veranstalters fallen. Hier kommt eine sehr persönliche Erfahrung dazu – die Rubrik heißt ja nicht umsonst Betriebsgeheimnis...

Dem Messebesucher mögen die organisatorischen Mißstände vielleicht gar nicht so ins Auge gesprungen sein, als Aussteller hätte man schon blind (und taub!) sein müssen, um nichts davon zu bemerken. Es hagelte denn auch von allen Seiten Beschwerden – nur haben die Veranstalter nicht die geringste Lust gezeigt, für Abhilfe zu sorgen. Hier also ein kleines Beispiel aus dem reichen Schatz unserer persönlichen Erfahrungen. Am Morgen des Fachbesuchertages lauerte bereits der erste Schock: Unsere Ar-

cade-Maschine gab nach einigen Proberunden den Geist auf! Es folgten panische Telefongespräche, um schnellstmöglich einen zur Reparatur befähigten Menschen herbei zu zitieren. Allein der sehnlichst erwartete Mechaniker kam und kam nicht. Gegen Abend, kurz vor dem allgemeinen Nervenzusammenbruch, tauchte ein Herr von der Messeleitung am Stand auf, um mitzuteilen, daß der Mechaniker am Eingang warte. Und jetzt kommt der Hammer: Man hatte den guten Mann einfach nicht zu uns gelassen! Er hatte zwar gesagt, daß er am Stand des Joker Verlags dringend erwartet würde, jedoch die Auskunft bekommen, daß es einen solchen hier nicht gäbe – bestenfalls einen von Amiga Joker. Daraufhin bat der nunmehr recht verwirrte Mechaniker, man möge Herrn Labiner ausrufen las-

sen. Die Antwort: „Nö, wenn Sie nicht wissen, wie die Firma genau heißt, rufen wir niemand aus.“ Tja, was soll man da noch sagen? Ein Glück, daß wenigstens nach geschlagenen drei Stunden (die der Mechaniker am Eingang verbrachte!) jemand

die Gnade hatte, uns zu benachrichtigen...

Zum Schluß zu etwas Erfreulichem, nämlich der Test-Statistik. Die sieht doch nicht übel aus, oder? Wenn's so weitergeht, steht uns 1991 ein prima Jahr für Spiele ins Haus...

ABSOLUTE KATASTROPHEN	(00% – 19%) = 4
ZUM VERGESSEN	(20% – 39%) = 8
NIX BESONDERES	(40% – 59%) = 2
IN ORDNUNG	(60% – 79%) = 15
ERSTE SAHNE	(80% – 100%) = 13
HIT-AUSBEUTE	= 8



Ende gut, alles gut: Der erste Gewinner des „Out Run Cups“ bekommt seinen Preis.

HAST DU DAS ZEUG ZUM REDAKTEUR?

Wir expandieren ständig und suchen deshalb noch Leute mit flotter Schreibe und viel Ahnung von Computer-Spielen als feste Redakteure nach München!

Was wir bieten:

- Lockeres Arbeitsklima in einem jungen Team
- Interessante und kreative Tätigkeit
- Der Leistung entsprechend gutes Gehalt
- Eine zukunftsichere Dauerstellung
- Hervorragende Aufstiegschancen

Was wir erwarten:

- Vorkenntnisse im Bereich der Computer-Unterhaltung
- Sicherheit in Stilistik und Ausdruck
- Interesse, Fleiß und Loyalität
- Selbständigkeit und Ausdauer
- Ernsthaftigkeit und sicheres Auftreten

Wer meint, daß er sich bei uns wohlfühlen könnte, schickt seine Bewerbung mit Stilprobe, Lebenslauf, Zeugnissen und Foto an folgende Adresse:

Joker Verlag
Personalabteilung
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

Melden darf sich jeder, der von sich glaubt, unseren Anforderungen zu entsprechen – jede Zuschrift wird ernsthaft geprüft (Diskretion ist für uns selbstverständlich).





Der doppelte Roger

Wer von Euch sitzt bei „Space Quest III“ immer noch in der galaktischen Müllhalde fest? Nicht verzweifeln – die Rettung ist nah!

Nur wenige Hausmeister haben es zu solchem Starrium gebracht wie Roger Wilco. Daher ist es eigentlich gar nicht verwunderlich, daß jetzt gleich zwei Lösungsbücher zu Sierras „Space Quest“-Trilogie erschienen sind: „Space Quest I-III völlig aufgelöst“ von Dieter Müller (Sythema Verlag) und „Die Space Quest Story“ von Jürgen Darr (Data Becker). Beide enthalten die kompletten Lösungswege zu allen drei Abenteuern des unermüdlichen Weltraumhelden. Auch was den Preis (jeweils 19,80 DM) und die Ausstattung (mit SW-Bildern) angeht, sind sie fast identisch. Einziger nennenswerter Unterschied: Während Dieter Müller gleich alle notwendigen Befehle mitauführt, hat Jürgen Darr seine Lösung in einen allgemeinen, beschreibenden Teil und eine Befehlsliste im Anhang aufgeteilt. Welche Methode man besser findet, ist Geschmacksache – zu bekommen sind beide Bücher überall da, wo es Computerbücher gibt.



Turtles-Fieber

Vor ein paar Jahren hat noch kein Mensch je etwas von kämpferischen Schildkröten gehört – inzwischen ist man nirgends mehr vor ihnen sicher!

Ob im Kino, in der Spielhalle oder auf dem Computer – die kleinen grünen Plägegeister machen sich wirklich überall breit! Fast fühlt man sich an alte Batman-Zeiten erinnert, als einen das allgegenwärtige Fledermaus-Logo noch bis in die Träume verfolgte. Wer nicht gerade weitab von der Zivilisation wohnt, hat höchstwahrscheinlich auch schon den neuesten Streich unserer Lieblingsschildkröten mitbekommen: Bei einer bekannten Hamburger-Abfüllstation kriegt man sie jetzt auch zum Essen! Dazu natürlich, also als Plastikfigur, nicht etwa gegrillt! Mal abwarten, was uns in der Richtung noch alles erwartet – vielleicht treten die Viecher ja bei der nächsten Bundestagswahl an...?



Digitales Leihhaus

Etwas mißverständlich ist der Titel schon, denn normalerweise bringt man seine Sachen zu einem Leihhaus hin, anstatt sich von dort welche zu borgen. Letzteres kann man aber nunmehr mit Computerspielen machen – sofern man in der Nähe Mannheims wohnt.

Dort gibt's nämlich jetzt die „Software-Corner“, und die Leute verleihen Software – für 5,- DM pro Tag. Spiele natürlich auch, allerdings erst, wenn sie ca. eineinhalb bis zwei Monate auf dem Markt sind. Um gleich die Frage zu beantworten, die vielen von Euch sicher durch den Kopf geht: Nein, versenden tun sie ihre Games nicht, man muß sich schon in die Augartenstraße 6 in 6800 Mannheim I bemühen. Aber gute Ideen rufen ja meist sehr schnell Nachahmer auf den Plan... Apropos gute Ideen: Es ist uns zu Ohren gekommen, daß in letzter Zeit immer mehr Einzelhändler in ihren Geschäften Turniere veranstalten, z.B. Joysoft in Köln („Kick Off“) oder Softpower in Berlin („Indianapolis 500“). Finden wir prima, hoffentlich gibt's das auch bald in jeder Stadt!

High Tech-Wurli

Lang, lang ist's her, da haben wir Euch an dieser Stelle die klassischste aller Musikboxen vorgestellt, den „Wurlitzer 1015“. Und jetzt kommt der Oldtimer-Nachbau sogar als CD-Wurli heraus!

Von außen sieht er immer noch sehr nostalgisch aus, in seinem Inneren rotieren aber die modernsten Scheiben, auf die man Musik pressen kann – eben jene hübsch schillernden Compact Disks. Ob sich die Erbauer des Originals im Jahre 1946 wohl hätten träumen lassen, daß ihr Baby einmal mit Druckeranschluß, Infrarot-Fernbedienung und 120 Watt Musikleistung erscheinen würde? Wohl kaum, dafür war das gute Stück damals aber auch noch für Normalsterbliche erschwinglich. Heute ist das schon schwieriger, oder habt Ihr gerade mal so 10.000 Steine übrig?



„Gauntlet“ hat einfach jeder schonmal gespielt – es sei denn, er hat die letzten fünf Jahre in Sibirien vertrödelte! Was nun aber aus U.S. Golds Programmier-Dungeons auf uns zu kommt, ist deutlich mehr als nur ein leicht veränderter Nachfolger...

Exklusiv-Preview

GAUNTLET 3D



Tatsächlich hat der dritte Teil der actionreichen Labyrinth-Flitz nur noch sehr bedingt mit den Arcade-Vorbildern der Vorgänger zu tun: Die gewohnte Vogelperspektive und der Vier-Spieler-Modus sind verschwunden, dafür gibt's nun Acht-Wege-Scrolling und eine isometrische 3D-Perspektive. Die vier bereits bekannten Charaktere (Zauberer, Zwerg, Krieger und Walküre) sind zwar noch vorhanden, haben aber Verstärkung bekommen: Eismann, Eidechsenmann, Wassermann und Steinmensch. Jede dieser abenteuerlich aussehenden Gestalten hat bestimmte Eigenschaften, wie Stärke, Ausdauer oder Geschicklichkeit, und kämpft mit einer anderen Waffe (Schwerd, Feuerbälle, Zauberstab etc.).

Nun erwies sich aber die neue 3D-Sicht als geradezu speicherverschlindend, weshalb diesmal beim besten Willen nicht so viele Level in den Amiga gequetscht werden konnten wie bei „Gauntlet 2“. Daher spielt sich jetzt alles in acht Welten ab, die jeweils 40 Screens umfassen. Davon ist zwar eine schöner als die andere, aber man hat eigentlich nie genug Zeit, die Landschaften mit ihren Flüssen, Vulkanen, Giftpilzen und kleinen Kirchen gebührend zu bewundern – es gibt einfach zuviel zu tun! So hat sich das Entwicklungsteam Software Creations für Gauntlet 3D nicht weniger als 40 neue Monster ausgedacht! Manche davon, wie der boshafte kleine Hexenmeister mit seinen tödlichen Zauberbällen, verhalten sich sogar richtig „intelligent“. Andere, z.B. die schrecklichen Zombies, brauchen kein Hirn – sie sind auch so stark genug. Außerdem konnten es sich die Programmierer nicht verkneifen, diesmal ein paar trickreiche Rätsel mit einzubauen, zudem enthält jeder Level ein oder zwei versteckte Mini-Level, die alle ihre eigenen Geheimnisse haben. Und selbstverständlich liegen wieder an allen Ecken und Enden Extras herum: stärkende Imbisse, Schlüssel für geheime Unterabschnitte, Zaubertränke und beinahe mehr Schätze, als man klauen kann...

Die Jungs von Software Creations sind mit Recht stolz darauf, daß es ihnen gelungen ist, das Acht-Wege-Scrolling mit der 3D-Perspektive zu vereinen: „Zuerst waren wir nicht sicher, ob wirklich alles Platz haben würde. Als es dann endlich anfang zu funktionieren, waren wir selbst erstaunt!“. Ob das fertige Spiel auch so staunenswert sein wird, können wir im März überprüfen – dann soll es in die Softwareläden kommen!

(Kate Dixon)

Winter adé – Frühling olé. Genau der richtige Spruch für den zweiten Teil von Rainbirds Strategie-Epos: Trotz des frostigen Namens hat nun die warme Jahreszeit in der Zukunft Einzug gehalten!

Die neue Eiszeit ist also wieder vorbei, stattdessen grünt, blüht und gedeiht die digitale Pflanzenwelt nach Leibeskräften. Auch die Tage der Midwinter-Insel sind abgelaufen, der ansteigende Wasserspiegel hat ihre Bewohner gezwungen, sich ein neues Domizil zu suchen. Fündig geworden sind sie vor der Westküste Afrikas, wo sie statt einer jetzt gleich 42 Inseln zur Verfügung haben. Und davon ist eine schöner als die andere, überall trifft man auf tropisch wuchernde Vegetation. Selbst die normalerweise eher trostlose Sahara hat sich in einen fruchtbaren Landstrich verwandelt, der reiche Ernten hervorbringt – und Gegner, denn diesmal geht's gegen das böse „Saharan Empire“ ...

Wie es sich für eine Fortsetzung gehört, ist alles schöner, besser und größer geworden: Während man beim Vorgänger eigentlich nur den Miesling Masters besiegen mußte, harren nunmehr über 40 Missionen der Erledigung (die man auch in einem Stück – als Campaign – absolvieren kann). Das zu beackernde Gebiet ist von 160.000 auf 250.000 Quadratmeilen angeschwollen, und die Zahl der teilnehmenden Personen von 32 auf stolze 1.500! Weil man mit Skiern auf Grasboden nur sehr schlecht vorwärtskommt, kann man den Standort jetzt per Jeep, U-Boot, Ballon, Hubschrauber, Zug, auf Schusters Rappen oder schwimmend wechseln – insgesamt sind den Programmierern 22 verschiedene Fortbewegungsarten eingefallen. Ganz Faule können sogar vollautomatisch auf Wanderschaft gehen und gemütlich dabei zuschauen, wie ihr Charakter „teleportiert“ wird. Zwischenfälle (wg. Feindeinwirkung) sind allerdings auch bei dieser fortschrittlichen Art des Reisens nicht ausgeschlossen ... Was den Spielercharakter angeht, muß man sich nun nicht mehr mit einer vorgegebenen Auswahl abfinden, sondern darf sich seine Figur nach Wunsch designen. Aber nicht nur das Aussehen ist veränderbar, wie bei einem Rollenspiel werden auch Charakterwerte verteilt. Ja, letztendlich wird sich der Held nun sogar mit seinen Kollegen unterhalten können! Selbstverständlich ist die Grafik noch detailreicher, noch schneller und noch bunter als in Teil 1, die Musik wechselt je nach Stimmung (wie bei Filmen), und Effekte gibt's wie Bits auf einer Diskette. Also alles äußerst vielversprechend – bleibt nur zu hoffen, daß auch der angekündigte Erscheinungstermin (März/April) eingehalten wird. Apropos Erscheinungstermin: Für Ju-

MIDWINTER 2

– Flames of Freedom

Exklusiv-Preview

Es grünt so grün ...



Wie passend: Das Midwinter-Team
in der Frühlingssonne

li hat man uns „Gunship 2000“, und für September dann sogar den Nachfolger zu „Stunt Car Racer“ (vom gleichen Programmiererteam!) versprochen. Wir können's kaum noch erwarten ... (mm)

Welche Nase nehmen wir denn heute?

Wenn die Jungs, die „R-Type“ gemacht haben, ein neues Ballerspiel abliefern, dann kann es sich doch eigentlich nur um einen echten Knaller handeln, oder? Genauso ist es!

Ein Drache zum Verlieben

DRAGONBREED



Der Amiga Joker meint:
Dragon Breed bringt es
garantiert zum Klassi-
ker!

Traurig, aber wahr: Bis „R-Type II“ über die Amiga-Screens flimmert, werden wohl noch ein paar Monate ins Land ziehen. Ebenso wahr, aber alles andere als traurig: Mit Dragon Breed ist in der Zwischenzeit für actionreiche Unterhaltung bestens gesorgt! Ein hervorragend gemachtes Game, das ebenso hervorragend auf den Amiga umgesetzt wurde (von ARC Developments, die ja schon eine perfekte Konvertierung von „Forgotten Worlds“ abgeliefert haben). Genug der Lobgesänge, betrachten wir uns das Wunderkind mal etwas näher: Kayus hat es mit seinen 15 Jahren schon weit gebracht. Nicht genug damit, daß er König des Agamen-Reiches ist, er hat auch bereits seinen eigenen Drachen. Den besteigt er jetzt, um irgendwelche Gegner zu vertreiben, die aus irgendeinem Grund sein Reich verflucht haben...

Spielen tut sich der königliche Drachenritt denn auch ganz ähnlich wie „R-Type“: Sechs umfangreiche Level lang wird von links nach rechts geballert, es gibt auch hier (wenn man länger am Feuerknöpfchen bleibt) einen Superschuß, viele, viele Extrawaffen und riesige Sprites als Gegner. Vor allem der vielseitig verwendbare Drache sorgt für Abwechslung: Er kann

Feinde mit seinem Schwanz erschlagen, Extrawaffen tragen und seinem Herrn als zeitweiliges Schutzschild dienen. Und das ist noch längst nicht alles – das kluge Tierchen spuckt außerdem Feuer und terrorisiert die Mächte des Bösen mit „Sideshots“ und „Homing Missiles“ (kleine Minidra-chen). Der blaublütige Reiter hat ebenfalls einiges auf dem Kasten, er kann nicht nur schießen, sondern (an bestimmten Stellen) auch absteigen, um z.B. die Extras am Boden aufzusammeln. Bei aller Ähnlichkeit mit Irem's Klassiker gibt es aber auch einige Unterschiede. So sind die Level länger und breiter, man muß auf und ab fliegen, um die Gegner an der oberen bzw. unteren Begrenzungslinie auf den Screen zu bekommen. Überhaupt die Gegner! Besonders die Endmonster sind dermaßen groß geraten, daß sie kaum Platz auf dem Bildschirm haben. Und fies sind die Kerle...

Die Grafik ist im chicen Drachendesign gestylt, hat zweifaches Parallaxscrolling aufzuweisen und ruckelt allenfalls dann ein wenig, wenn Unmengen von Sprites gleichzeitig daherkommen. Beim Sound besteht die Wahl zwischen guten Effekten und sehr guter, atmosphärischer Musik. Steuerung, Handhabung, das ganze Spieldesign – alles ist hervorragend gelöst, sehr fair, einfach vorbildlich! Dragon Breed stellt sogar „St. Dragon“ in den Schatten und hat wirklich alle Voraussetzungen, eines Tages den gleichen Kultstatus zu erlangen, wie ihn „R-Type“ ja bereits hat. (mm)



Dragon Breed

Grafik:	89%
Sound:	87%
Handhabung:	85%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	90%
Preis/Leistung:	81%
Red. Urteil:	88%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Activision	
Bezug: World of Wonders	



Spezialität: Deutsche Anleitung, bei unserer Testversion wurden die Highscores noch nicht gespeichert.

Hard Drivin' II

DRIVE HARDER

Vor einem Jahr schockte *Hard Drivin'* die Welt. Jetzt schnell dich an und gebe Gas, während *Hard Drivin' II*, die Fortsetzung, auf Deinen Bildschirm flitzt.

Halt Dich gut fest während Du um vier spannende neue Rennstrecken braust oder baue Dir Deine eigenen mit dem einzigartigen Track Editor. Nach dem Entwurf erscheint eine vom Computer erzeugte Ansicht, damit Du Dir Deine Strecke und ihre Gefahren einprägen kannst. Jetzt kannst Du Deine Fähigkeiten auf einer wirklich irren Fahrstrecke mit gefährlichen Szenen testen.

Und es gibt noch mehr! Kopple Deinen Computer mit einem Amiga, Atari ST oder IBM PC eines Freundes, um ein Kopf-an-Kopf-Rennen bis zum Ziel zu fahren. Wenn Du hinterherhinkst, dann greife nach dem Gold und verstärke Deine Geschwindigkeit mit Nitro Injection – mit der Garantie, daß es den Gegner stehen läßt.

Hard Drivin' II ist schneller, gemeiner und sieht noch besser aus als das prämierte Originalspiel.

Hard Drivin' II – Drive Harder!

Bomco Serviceline

Haben Sie Fragen zu Bomco-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. (061 07) 6 20 67. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

BOMCO Serviceline

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Die phantastische
Fortsetzung zu
HARD DRIVIN'.

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25"

Programmiert von: Jürgen Friedrich

© 1990 Tengen Inc. All rights reserved.

™ Atari Games Corporation

© 1990 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.

Veröffentlicht von Domark Software Ltd.

Vertrieb: BOMCO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12,

6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067

Amiga & Atari ST Bildschirm Fotos

DOMARK

CHASE H.Q. II

Fortsetzungen regieren zur Zeit die Software-Welt, wieso sollte da ausgerechnet Ocean aus der Reihe tanzen? Außerdem: Solange die Nachfolger nur besser sind als ihre Vorgänger, gibt's ja auch nichts zu moseern!



Der Amiga Joker meint:
Chase H.Q. II ist noch ein ganzes Stück rasanter als der erste Teil!

Der erste Teil dieser rasanten Verbrecherhatz war vor einem Jahr der Weihnachtshit in England. Damit stand praktisch schon fest, daß auch der Nachfolge-Automat (Special Criminal Investigation) für den Amiga umgesetzt würde. Und man muß sagen, es war eine weise Entscheidung! Natürlich hat sich am Spielprinzip selbst so gut wie nichts geändert: Nach wie vor werden hier böse Buben von tapferen Polizisten mit einem schnellen Auto gejagt und (wenn alles gutgeht) zur Strecke gebracht. Immer noch hat die Karre einen Turbobooster (Spaceta-Ste), immer noch gibt es hübsche Zwischengrafiken. Neben eher kosmeti-

schen Korrekturen (unsere Turbo-Bullen sind mit einem neuen Modell unterwegs, und das Mädels vom Polizeifunk heißt jetzt Karen statt Nancy) gibt es aber auch ein paar wirkliche Neuerungen. So hat zwischenzeitlich wohl jemand den beiden Cops verraten, daß man Verbrecherausos nicht nur rammen, sondern auch auf sie schießen kann. Und da ihr Flitzer ein Schiebedach hat, steht dem Feuerwerk ja nichts im Wege. Auch für Luftunterstützung ist jetzt gesorgt, gelegentlich kommt ein Polizeihubschrauber dahergeflogen und wirft einen besseren Ballermann ab.

Beim Szenario hat es ebenfalls einige Änderungen/Verbesserungen gegeben: Es gibt mehr Details wie z.B. wechselndes Wetter, die Gejagten wehren sich und schießen zurück oder werfen Gegenstände auf die Fahrbahn. Ja,

sogar eine ausgewachsene Motorrad-Gang wird aufgeboten, um unsere Helden bei der Dienstausübung zu behindern. Noch ein paar Kleinigkeiten sollte man erwähnen, beispielsweise informiert nun eine Anzeige den Spieler, wie weit das Gangsterauto gerade entfernt ist, und nach dem Bestehen eines Levels wird die verbliebene Restzeit in Bonuspunkte umgewandelt.

Die Grafik wird dem Amiga jetzt wirklich voll gerecht; sie ist nicht nur schöner und farbenfroher, sondern gleichzeitig auch schneller geworden. Der Sound braucht sich ebenfalls nicht zu verstecken: Das Angebot umfaßt sehr gute Musik, flotte Effekte und auch ein bißchen Sprachausgabe. Die Steuerung ist weitgehend die alte, höchstens das Kurvenverhalten ist vielleicht um eine Nuance besser geworden. Das Zeitlimit ist knapp bemessen wie eh und je, aber (den zwei Continues sei Dank!) übermäßig schwer ist Chase H.Q. II deswegen nicht.

Ocean hat hier eine Umsetzung abgeliefert, bei der man tatsächlich keinen Grund zum Meckern findet. Auch wenn es den ersten Teil bereits auf einer (im übrigen ausgezeichneten) Compilation gibt – dieses Game ist seine Kohle auf alle Fälle wert! (mm)



Chase H.Q. II

Grafik:	84%
Sound:	80%
Handhabung:	79%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	81%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Ocean	
Bezug: Bomico	

Spezialität: Zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt (ohne darf öfters gewechselt werden). Ellenlange Highscore-liste!

DAS ÜBERLEBEN DER GALAXIS IST IN GEFAHR...

TM

BATTLESTORM

AMIGA
ATARI ST/STE
MS DOS
C 64

Nach einer langen Reise an die äußersten Grenzen des Universums kommen Sie nach Hause. Doch, was ist mit Ihrem Heimatplaneten geschehen? Die Allianz BATTLESTORM hat ihn während Ihrer Abwesenheit überfallen und total zerstört. Sie sind der einzige Überlebende, und Sie haben Rache geschworen! Machen Sie sich auf die Suche nach BATTLESTORM, und zerstören Sie die unheimliche Allianz! Das Überleben der Galaxy liegt in Ihren Händen.

- MULTIDIREKTIONALES SCROLLING
- 50 BILDER PRO SEKUNDE
- 8 VERSCHIEDENE LEVEL
- SEHR FLÜSSIGE STEUERUNG



TITUS
SOFTWARE

United Software



United Software Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2
Für weitere Informationen rufen Sie 05244/40850 an.

AMIGA Version



Genau vor einem Jahr haben wir das Preview zu diesem Spiel gebracht, und dann haben wir gewartet und gewartet und gewartet – bis wir selbst schon fast nicht mehr an die Existenz der Horrorlady glauben konnten! Aber Damen verspäten sich halt gelegentlich ein wenig...

Der Amiga Joker meint:
Was immer man sich von einem Adventure erwartet – Elvira hat's!

Und Damen dürfen das, so aufregende wie Elvira erst recht! Noch dazu ist sie selbst ja eigentlich völlig unschuldig. Der Grund für diese wahrhaft monströse Verzögerung ist schon eher bei ihren Programmierern zu suchen, die halt einfach mal Perfektionisten sind. Und jetzt, nachdem wir das aufwendige Horror-Adventure mit eigenen Augen gesehen haben, ist die Warterei vergeben und vergessen. Das muß man sich mal auf der Zunge zergehen lassen: Über 800 Örtlichkeiten, über 300 Gegenstände und über 100 Gegner warten hier auf einen, der auszieht, um das Gruseln zu lernen! Klingt gut? Ha, wenn Ihr unseren megaexklusiven Testbericht zu Ende gelesen habt, werdet Ihr wissen, daß „gut“ hier schon fast eine Beleidigung ist...

Elviras Oheim Elmo ist gestorben. Kein großer Verlust für die Menschheit, denn besonders beliebt war der

alte Finsterling zu seinen Lebzeiten nicht gerade. Vor allem Elvira ist ganz angetan von diesem Todesfall, hat ihr Onkel Elmo doch seine Burg mit allem Drum und Dran vererbt. Aus diesem bereits etwas wurmstichigen Gemäuer will sie eine Touristenattraktion ersten Ranges machen. Anfangs läuft auch alles nach Wunsch, am Abend vor Allerheiligen (Halloween...) ist die Bude bereits gerammelt voll. Nur, eigentlich hatte sie sich ihre Gäste etwas anders vorgestellt! Die Besucher denken nämlich gar nicht daran, irgendetwas zu bezahlen – außerdem sind sie nicht mal lebendig...

So eine Horde Gespenster im Haus reicht ja normalerweise vollkommen aus, um einem das Wochenende zu versauen, aber es kommt noch dicker: Elviras vor 100 Jahren gestorbene Ururgroßmutter Emelda hat sich nämlich überlegt, daß sie jetzt lange genug tot war, und plant deshalb ihre Auferstehung. Außerdem scheint Bescheidenheit nicht eine der bevorzugten Tugenden Emeldas zu sein, denn als nächstes Ziel peilt sie gleich die

Weltherrschaft an! Der ganze Irrsinn läßt sich nur stoppen, wenn man eine Schriftrolle mit Zaubersprüchen findet, die irgendwo im Schloß versteckt ist. Das Röllchen modert in einer Truhe vor sich hin, für die man wiederum sechs Schlüssel braucht, die wiederum...

Ihr seht schon: Ohne Eure Hilfe ist die fesche Elvira nun wirklich aufgeschmissen! Beim Durchwandern des Spukschloßchens kommt man dann aus dem Staunen überhaupt nicht mehr heraus: Grafiken in allerfeinstem „Amigacolor“ und absolut filmreife Animationen beeindrucken selbst das verwöhnteste Auge. Und davon gibt es gigantische Mengen – das Game hat allein zwölf verschiedene Todesbilder (Game Over) zu bieten! Der Soundtrack ist so atmosphärisch-gruselig, daß selbst Frankenstein eine Gänsehaut bekommen würde, sofern er nicht schon vor den makaberen Effekten Reißaus nimmt. Zugegeben, manche Szenen sind hart an der Grenze des guten Geschmacks und absolut ungeeignet für zimmerliche Zeitgenos-



sen. Aber die ganze Schauernär wird mit soviel Humor präsentiert, daß sich vermutlich selbst die Altherrenriege von der BPS das Lachen nicht verkneifen kann. Ein Gag jagt den anderen, jede Überraschung ist überraschender als die davor, kurzum: Entertainment in Reinkultur!

Und damit man die prächtige Story auch richtig genießen kann, bietet Elvira eine Benutzerführung, bei der man seine Tastatur getrost abstöpseln darf (außer für's Abspeichern von Spielständen). Alles und jedes läuft im Maus/Icon-Betrieb, nur mit seinem Nagetier in der Hand kann man sich bewegen, handeln und das Mammut-Inventory verwalten – die Handhabung ist ähnlich wie bei Lucasfilm Games, mit Scrollbalken, einer Verben-Liste, usw. Die leichte Bedienbarkeit ist hier auch bitter nötig, weil es einiges zu tun gibt. Es darf gekämpft werden (in Echtzeit und mit Gegnern, die sich schön langsam steigern), logische Rätsel harren ihrer Lösung, und Millionen von Schränken und Schubladen (naja, vielleicht sind's auch bloß ein paar tausend...) müssen geöffnet und durchsucht werden. Außerdem enthält das Game diverse Rollenspiellelemente: Der Spielercharakter hat sechs verschiedene Werte (Stärke, Erfahrung...), er kann zaubern und muß darauf achten, daß er immer

ausreichend zu essen und zu trinken kriegt. Zudem kann man nicht unbegrenzt Zeugs mit sich herumschleppen, und auch das Kartenzeichnen sollte man nicht vergessen – Möglichkeiten, sich im Schloß oder im Gartenlabyrinth zu verlaufen, gibt's genug! So schwer es bei einem derart gelungenen Programm auch fällt, ein paar negative Dinge dürfen nicht unerwähnt bleiben. Ein wunder Punkt ist das Kampfsystem, das gestandenen Rollenspielern vielleicht etwas zu simpel sein könnte. Dann findet die geballte Sound- und Grafikpower natürlich nicht auf einer Diskette Platz – daß man es bei Horror Soft geschafft hat, die ganze Angelegenheit auf fünf Disks unterzubringen, grenzt schon an Hexerei! Wer also keine Festplatte sein eigen nennt, muß schon etwas Handarbeit zum Diskwechseln investieren. Und wer gar nur 512K Speicher in seinem Amiga hat, muß auf Elvira leider ganz verzichten. Andererseits: Wer sich für Elvira keine Speichererweiterung zulegt, ist der größte Geizkragen seit Dagobert Duck – dieses Game muß man einfach haben! (mm)

Spezialität: Unsere Testversion war noch in englisch, Elvira wird aber komplett in deutsch erscheinen. Kein Kopierschutz, Codeabfrage.



Elvira	
Grafik:	96%
Sound:	95%
Handhabung:	86%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	91%
Red. Urteil:	94%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Horror Soft/Accolade	
Bezug: Korona Soft	



BETRAYAL

Verrat und Treuebruch, Meuchelmord, Lügen und Intrigen – lauter nette Sachen gibt es hier! Nur mit Fairplay wird man bei diesem Strategiegame der beinharten

Sorte nicht weit kommen...

Ein mittelalterliches Königreich liefert das Hintergrundscenario: König und Bischof teilen sich brüderlich die Macht im Staat. Diesen Zustand zu ändern, ist das oberste Ziel von vier edlen Rittern – die natürlich nicht mit- sondern gegeneinander um die Herrschaft ringen. Grundsätzlich bestehen drei Möglichkeiten, den noblen Vorsatz in die Tat umzusetzen. Da wäre als erstes der militärische Weg: Man kann versuchen, mit seiner Armee strategisch wichtige Orte zu besetzen, sich mit den Kollegen keilen, etc.. Oder man probiert es auf die „ökonomische“ Tour und beutet die leidgeplagten Untertanen mit Zöllen, Abgaben und Steuern aus. Schließlich gibt es noch die politische Variante, bei der es vornehmlich darum geht, sich bei König und Bischof beliebt zu machen – durch Bestechung, Rufmord, Spionage und dergleichen unsaubere Mittel mehr.

Das ist aber erst ein Bruchteil dessen, was sich hier so alles veranstalten läßt. Man kann beispielsweise unliebsame Konkurrenten gefangen nehmen, Attentate verüben, Dörfer besuchen oder selbst ins Exil verbannt werden. Und dann erst die vielen Gewissensentscheidungen: Soll man die mühsam erpreßten Abgaben jetzt wirklich dem nimmersatten König in den Rachen werfen? Oder wäre es nicht höchste Zeit, mal an die Einführung einer schnuckeligen Privatsteuer zu denken? Oder Wegzölle, oder...? Aber nicht nur Strategie und Taktik sind gefragt, in verschiedenen Actionsequenzen darf man auch seine Ge-



Für ein Strategiegame ungewohnt gute Grafik!



schicklichkeit beim Umgang mit dem Joystick unter Beweis stellen. Wer dazu keine Lust hat, überläßt diesen Teil halt einfach dem Computer und sieht sich das Spektakel gemütlich am Monitor an (oder schaltet die Actionszenen ganz ab und läßt sich nur das Ergebnis mitteilen).

Betrayal ist ein äußerst vielseitiges Game, streckenweise fühlt man sich an „Defender of the Crown“ erinnert, zum Teil auch an „Power-monger“, und bei den Actionabschnitten an den (indizierten) Vorläufer von „Barbarian 2“. Gespielt wird mit Joystick und Tastatur (F-Tasten), die Maus ist (lei-

Der Amiga Joker meint: Betrayal ist vielseitig und einfallsreich – ein Strategiegame, wie es leider viel zu wenige gibt!

der) arbeitslos. Der Schwierigkeitsgrad kann nahezu grenzenlos variiert werden und ist für jeden Spieler getrennt einstellbar, wodurch man für Anfänger und erfahrene Strategen gleiche Voraussetzungen schaffen kann. Die Grafik bietet nichts Spektakuläres, ist aber deutlich besser als bei den meisten Strategiespielen. Soundtechnisch werden eine sehr atmosphärische Musik und ein paar hübsche Effekte geboten. Negativ fallen eigentlich bloß einige Umständlichkeiten bei der Handhabung auf, ansonsten trübt kein Mangel das sonnige Bild.

Besonders bei mehreren Mitspielern macht Betrayal einen Höllenspaß, da man miteinander, gegeneinander oder auch in wechselnden Bündnissen antreten kann. Erstklassige Strategiekost also, die wirklich nur wärmstens zu empfehlen ist! (mm)



Betrayal

Grafik:	72%
Sound:	63%
Handhabung:	74%
Spielidee:	87%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	83%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Rainbird/Microprose
Bezug: Rushware

Spezialität: Das Spiel und die 100seitige Anleitung sind in (anspruchsvollem) Englisch. Gespeichert wird auf einer Extradisk.

EXTERMINATOR



BOMICO Service
Haben Sie Fragen zu BOMICO — Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt!
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto:

**PEINLICH, ABER WAHR:
In Ihrem Haus wimmelt es von Spinnen, Fliegen und
anderem Ungeziefer
Spielen Sie Kammerjäger! Sie haben es in der Hand**

Audiogenic

Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Lemmings



Alle Welt wartet sehnsüchtig auf eine wirklich neue Spielidee, und wer hat sie? **Psygnosis!**

Dabei hatten wir die Liverpools Bit-Bastler beinahe schon abgeschrieben...

Der Amiga Joker meint: Lemmings bietet ein erfrischend neues Spielprinzip – und Spielspaß pur!

Das Konzept ist hier ebenso simpel wie fesselnd: Die herdenweise auftretenden Lemmings laufen munter drauflos und kümmern sich kein bißchen um die zahlreichen Gefahren der Bildschirm-landschaften (Schluchten, Hindernisse, etc.). Der Spieler soll nun in jedem Level einen bestimmten Prozentsatz der kleinen Wühler unverseht zum Ausgang bringen. Dafür stehen ihm einige Spezial-Lemmings zur Verfügung: Da wären beispielsweise die Blocker, die man an gefährlichen Stellen postiert, damit die anderen Lemmings nicht weiterlaufen können. Braucht man einen solchen Blocker nicht mehr, wird er einfach in die Luft gesprengt – ganz schön gemein! Desweiteren gibt es Spezialisten zum Brückenbauen, andere buddeln Fluchttunnel, klettern Anhöhen hinauf oder springen mit dem Fallschirm ab.

Die Landschaft scrollt horizontal und ist einige Bildschirmbreiten breit, auf einer Art Radarschirm ist die Gegend in Umrissen zu erkennen. Die Grafik ist denn auch der

einzigste Schwachpunkt des Spiels: Zwar wurden die Viecher selbst recht putzig animiert, dafür sind die Landschaften eher trist. Gesteuert wird übrigens ausschließlich mit der Maus (zumindest bei der Vorabversion, die für unseren Test zur Verfügung stand). Alles in allem hat Lemmings in der Redaktion wahre Begeisterungstürme entfacht – ein actiongeladenes Strategiespiel mit einer superoriginellen Idee, das jeden sofort in seinen Bann zieht! (C. Borgmeier)



Lemmings

Grafik:	63%
Sound:	77%
Handhabung:	80%
Spielidee:	96%
Dauerspaß:	89%
Preis/Leistung:	84%
Red. Urteil:	90%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Psygnosis
Bezug: Fantastic

Spezialität: Für jeden gemisteten Spielabschnitt erhält man ein Paßwort.



Der Amiga Joker meint: Spindizzy Worlds ist mehr als ein würdiger Nachfolger – ein Klassiker von morgen!

Langsam aber sicher finden sich auch die letzten C 64-Klassiker am Amiga ein. Und das Beste: Diesmal trüben keine technischen Mängel die Wiedersehensfreude!

Spindizzy ist eines jener Spiele, die im „Marble Madness“-Fieber entstanden sind, hier dreht sich alles um einen Kreisel namens Gerald. Gerald kreiselt über eine 3D-Ebene und sammelt auf, was da so an Nützlichem herumliegt – vorwiegend Diamanten. Dabei muß er aufpassen, daß er nirgends runterfällt (neue Geraldts sind teuer!) und sich nicht von Aliens pie-sacken läßt (Geraldts sind empfindlich!). Der eigentliche Sinn der Kreiselei besteht darin, mit Hilfe von Gerald die über 30 vorhandenen Welten zu kartografieren. Aber nicht alleine deshalb ist auch etwas Kopfarbeit gefragt, die einzelnen Gegenden haben schon so ihre Tücken: Manche Felder sind für Gerald tödlich, andere erreicht man nur durch Türen oder über Lifte, die erstmal mittels Schalter aktiviert werden wollen. Bei der Umsetzung auf unsere „Freundin“ hat man net-

terweise auch gleich ein paar Verbesserungen eingebaut. Beispielsweise bei der Kartenfunktion oder den verschiedenen Perspektiven, vor allem aber kann nun endlich abgespeichert werden. Ansonsten: Gute Grafik (abwechslungsreiche Welten mit teilweise bis zu 15 Ebenen, so gut wie kein Ruckeln), guter Sound (fettige Musik, ansprechende Effekte) und eine brillante Steuerung (1:1 zum Original, präzise und leicht handhabbar). Fazit: Spindizzy war auf dem C 64 ein Klassiker und wird garantiert auch auf dem Amiga einer werden! (mm)



Spindizzy Worlds

Grafik:	70%
Sound:	65%
Handhabung:	92%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 73,- DM
Hersteller: Activision
Bezug: Fantastic

Spezialität: Die Steuerung kann justiert werden, zum Speichern ist eine formatierte Extra-Disk erforderlich.



Delta PD Service

IHR PARTNER FÜR
HARD- & SOFTWARE

Bestelladresse: Schwalbacherstr. 61
6200 Wiesbaden
06 8 - 77 91 89
06 8 77 91 89
Versandkosten: DM 8,- Nachnahme
DM 4,- Vorkasse (ec-Scheck)
DM 16,- Ausland



AMIGA Public Domain zu Traumpreisen:
z.B.
Ab 100 St. auf 3.5" Disketten

DM 1.95

Ab 100 St. auf 5.25" Disketten

DM 0.80

Wir führen fast alle Serien wie z.B. FISH,
KICKSTART, AUGIE, TBAG, UNICORN,
GET IT, DEMOVERSIONEN, MIDI,
AMIGA JUICE, RUHR, RPD, RRS, SAAR,
TIMES und noch viele mehr. Info's
gegen frankierten DIN A5
Rückumschlag.

GAME BOY 159,-
inklusive VIDEOLINK, Kopfhörer & Tetris

Verpassen Sie Ihrem 500er ein neues
OUTFIT...

MW-500 System DM349,-

Speichererweiterung 512k für A500	DM 89
Externes 3.5" Laufwerk	DM 169
Externes 5.25" Laufwerk	DM 189
Internes 3.5" Laufwerk	DM 149
AMAC Emulator für Amiga	DM 399
Citizen Swift 24 Nadeldrucker	DM 798
KCS PC Powerbord für A500	DM 789

COMPETITION PRO JOYSTICK

5000 STANDART	DM 23.50
5000 TRANSPARENT	DM 27.50
5000 STAR BLAU	DM 34.50

Titel	DM
688 Submarine Attack	79
A.P.B.	59
Atomix	59
Baal	59
Back to the Future II	79
Beam	79
Blockout	79
Börsenfeber	79
BSS Jane Seymour	79
Cadaver	79
Damocles	79
Dan Dare 3	59
Datastorm	69
Days of Thunder	79
Dracken	69
E Motion	79
F-19 Stealth Fighter	89
Flood	79
Genius	73
Ghostbusters 2	73
Heavy Metal	79
Indianapolis 500	79
Inspector Griffu	59
Interceptor	69
It Came from the Desert	59
Italien 1990 Winner Ed	89
Ivanhoe	69
Kaiser dt.	109
Kick Of 2 Worldcup EdL	69
Kings Quest 4	99
Kings Quest Triple Pack	99
Klax	55
Loom	89
LEMMINGS	69
Moonwalker	69
Mr. Hell	69
North & South	59
OOPS UP	69
Shadow of the Beast 2	99
Teenage Mutant Hero T	89
Turrican	65
Ultima 5	89
Welltris	69
X-Out	59

Haben Sie Probleme sich Spiele, Joysticks, Bücher od.
Hardwareerweiterungen zu besorgen oder finden
Sie keine preiswerte Anwendersoftware, dann rufen
Sie uns an und nennen Sie uns Ihren Wunsch, wir
versuchen dann den gewünschten Artikel zu besorgen.
Natürlich zu ganz niedrigen Preisen die für jeden
Geldbeutel erschwinglich sind. Also rufen Sie uns an...

bits + bytes SOFTWARE

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1198,- DM

Deluxe Sound
228,- DM

2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
198,- DM

Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,- DM

Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 129,- DM

Midi Interface
99,- DM

Buck Rogers	89,90 DM
Curse of the Azure Bonds	
	89,90 DM
M1 Tank Platoon	89,90 DM
Loopz	62,90 DM
Puzznic	72,90 DM
Ultima V	89,90 DM
On the Road	79,90 DM
Jack Nicklaus	89,90 DM
Powermonger	89,90 DM
Transworld	79,90 DM
Spindizzy Worlds	77,90 DM
E-Swat	72,90 DM
The Fools Errand	72,90 DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in ...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG

SOFTWARE-CORNER

Die Sensation in Mannheim

WIR **VERLEIHEN**
SOFTWARE ab DM

5,- pro Tag

FÜR DIE SYSTEME:

• AMIGA	• IBM-KOMPATIBLE	• GAME BOY
• ATARI ST	• COMMODORE C 64	• PC-ENGINE

Öffnungszeiten: Montag - Freitag 9.30 Uhr - 13.00 Uhr, 15.00 Uhr - 22.00 Uhr
Samstag 10.30 Uhr - 22.30 Uhr

SOFTWARE-CORNER

Inh. D. Neuen
Augartenstr. 6, 6800 Mannheim 1, Tel.: 06 21-40 23 87, Fax: 06 21-44 47 73



Laut ASM-Umfrage seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtester Softwareversand

Mord mit der Axt im Wohnzimmer

Irgendwo: Ein harmloser Familienvater dreht mit der Axt im Wohnzimmer durch. Er hinterläßt zwei weinende Kinder.

Begonnen hatte das Familiendrama mit einer Bestellung von zwei Actionspielen, für die sich nicht nur die beiden Kinder der Familie begeistern konnten, sondern wo auch der Hausherr C. Onan selber gerne einmal zum Joystick griff. Dummerweise hatten sie jedoch nicht bei JOYSOFT, die für

ihren prompten und guten Reklamationservice bekannt sind, bestellt. So nahm das Unglück seinen Lauf.

Ein vom Hersteller nicht erkannter Fehler ließ das eine Spiel beim sechsten Endgegner abstürzen, das andere lud erst gar nicht. Nach mehreren vergeblichen Versuchen, die Spiele umzutauschen (ihr Händler verweigerte die Annahme und verschleppte den schließlich eingeklagten Umtausch), griff Herr Onan zur Axt und zerhämerte den Computer, sehr zum Entsetzen seiner Kinder.



BESCHÄDIGTE KISTE SORGT FÜR TERROR

Irgendwo: Eine nicht sicher verpackte Kiste und etwas Regen versetzte eine Kleinstadt in Terror.

"Setze den Inhalt nie der Feuchtigkeit aus und füttere ihn nie nach Mitternacht", das waren die warnenden Worte des Vertreibers. Doch der Händler, der eine Familie in einer Kleinstadt belieferte, hatte keine Sicherheitsverpackung im Service-Angebot, wie es z.B. bei der Firma JOYSOFT selbstverständlich ist.

Schon auf dem Transportweg wurde also der nur unzulänglich geschützte Inhalt dem Regen ausgesetzt. Er vermehrte sich und brach in den posteigenen Kühlschrank ein. Die kleinen Monster terrorisierten anschließend die kleine Stadt, bis ein Filmheld rettend eingreifen konnte. Darum wird empfohlen, gerade bei den so wichtigen Serviceleistungen auf das Angebot seines Händlers zu achten.



PILGERMARSCH IN RÜSTUNG

Irgendwo: U.L. Tima, ein fanatischer Rollenspiel-Fan, beginnt diese Tage wieder seinen alljährlichen Pilgermarsch zu seinen Softwarehändlern.

Grund der Veranstaltung ist die jährliche Steuerrückzahlung, die er natürlich in gute Software investieren will. Doch die wenigsten seiner Softwarehändler informieren ihn mit kostenlosen oder sogar informativen Preislisten. Trotzdem: "Dieses Jahr ist wohl mein letzter Pilgermarsch durch Deutschland", verrät er uns. "Freunde haben mich nämlich auf JOYSOFT aufmerksam gemacht. Die senden vierteljährlich an alle ihre Kunden eine kostenlose Preisliste, die randvoll mit Informationen zu den Spielen, verwendbaren Grafikkarten u.ä.m. ist. Dann kann ich mir demnächst die Arbeit ja sparen. Und preisgünstig sind sie dabei auch noch!"



TOP-Angebote

Lemmings	Tower Fra	Nightshift*	Ultima V
64.90	69.90	59.90	74.90

ANGEBOTE	
A 10 TANK KILLER.....	84.90
BETRAYAL.....	69.90
BUCK ROGERS *.....	79.90
CAPTIVE.....	69.90
CURSE OF AZUR BONDS.....	69.90
DINOWARS.....	59.90
DRAGONBREED.....	64.90
ELVIRA*.....	74.90
IMMORTAL (1MB).....	69.90
INDY 500.....	69.90
ISHIDO *.....	69.90
KILLING GAME SHOW.....	64.90
LOOPZ.....	59.90
MASTERBLAZER *.....	69.90
MONKEY ISLAND*.....	79.90
MONTY PYTHON *.....	59.90
OBITU *.....	89.90
ON THE ROAD *.....	74.90
PARADROID 90.....	74.90
PLOTTING **.....	74.90
POWERMONGER **.....	79.90
PUZZNIC *?.....	74.90
RICK DANGEROUS II.....	69.90
SECOND FRONT.....	59.90
SIMULCRA.....	64.90
SUPREMACY.....	79.90
SUPER OFF ROAD *.....	64.90
TEAM YANKEE.....	64.90
TOM AND THE GHOST *.....	69.90
TRANSWORLD.....	74.90
WILD WEST WORLD.....	89.90
WOLF PACK *.....	79.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel
waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar,
werden jedoch in Kürze erwartet (** =
deutsche Anleitung).

Unseren BLITZVERSAND erreichen Sie unter

02 21/44 30 56

Bestellannahme rund um die Uhr. Wir
liefern per Nachnahme. Eilpost-Service
und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Leserbriefe



Altes chinesisches Sprichwort: „Neuer Monat – neue Mailbox“. Und da wir es ja nicht nur mit einem neuen Monat, sondern gleich mit einem neuen Jahr zu tun haben, ist natürlich auch die Mailbox ganz besonders neu! Auf alte chinesische Sprichwörter ist halt Verlaß...

ANMERKUNG: DER ALTE WITZ MIT L & R, HAHAHA!

五.天.天.天.天!

... WIE MEIN SCHÜTEL DIE EHLE HATTE
ZU LEZITIEREN KONFUZIUS:
NEUER MONAT – NEUE MAILBOX!



Lesehorror

Ich war auf der Amiga 90 und natürlich auch an Eurem Stand – Ihr seid ja eine starke Truppe! Auch hätte ich gerne mal mit dem Out Run Automaten gespielt, aber da war es mir viel zu voll. So, das war's mit den guten Sachen, es folgen Kritik und Verbesserungsvorschläge:

1. Ich hab Euch mal einen Leserbrief geschrieben, und Ihr habt auf einem geilen Briefpapier geantwortet. Wär das nix für den Joker-Shop?

2. Wenn bei einem Test Preis und Bezug „noch offen“ sind, könntet Ihr doch wenigstens im nächsten Heft schreiben, was es denn nun kostet.

3. Der Test zu Neuromancer

in AJ 10/90 war eine mittlere Katastrophe! Es ist ja schön und gut, daß Eure Hefte so bunt sind, aber weinrote Schrift auf schwarzem Untergrund ist bei gedämpftem Licht fast unlesbar.

4. Im AJ 11/90 ist der Stromausfall ein wahrer Lesehorror. Hat Oskar eigentlich selbst verstanden, was er da geschrieben hat? Ich mußte den Text dreimal lesen, bis ich ihn halbwegs kapiert hatte. Also bitte Oskar: Schreib wenigstens so, daß auch Oskar – ähh, Otto Normalverbraucher Deine Texte versteht. beschwert sich Stefan Müller aus Koblenz

Wenn Du schon nicht Out Run fahren darfst, sollen wenigstens Deine Vorschläge nicht unkommentiert bleiben:
1. Schön, daß Dir unser

Briefpapier so gut gefällt. Aber: Dabei handelt es sich um waschechtes Firmenpapier, das wir leider keinesfalls aus der Hand geben können – sorry.

2. Wenn Du (oder sonstwer) einen Preis wissen möchtest, ruf uns doch einfach an. Oder noch besser: Frag den Soft-Dealer Deines Vertrauens, denn die Unterschiede von Händler zu Händler sind ja bekanntlich gewaltig.

3. Tja, und ganz ohne Licht kann man den Neuromancer-Test sogar überhaupt nicht lesen! Vorschlag zur Güte: Wir kümmern uns in Zukunft um bessere Lesbarkeit und Du Dich um eine ordentliche Beleuchtung.

4. Meinst Du im Ernst, Oskar hätte den Artikel so geschrieben? Gut, er ist ein bißchen schusselig, aber so??? Nö, guck doch mal ins Betriebsgeheimnis 12/90, dann dürfte Dir vieles klarer werden.

Aggressiv?

Mir fällt in letzter Zeit auf, daß Eure Antworten einen leicht ironischen Unterton enthalten (hüstel, hüstel), um nicht zu sagen, sie sind ein wenig aggressiv! Was soll das?? Von wegen Amiga-Messe in Tiefenbach, oder auch Hilmar Schachenmayr durch den Kakao zu ziehen – ist doch etwas hart! Wer schreibt Euch denn da noch? Ich weiß, daß es von Euch nur spaßig gemeint war, aber auf mich hat

das halt einen schlechten Eindruck gemacht.

Ansonsten bin ich überzeugter AJ-Leser, bloß der Test zu Paradroid 90 hat mich ein wenig enttäuscht. Aber bitte, über Geschmack läßt sich streiten. Sonst seid Ihr super, vielleicht könntet Ihr aber in Zukunft nicht mehr so abwertend in Euren Antworten reagieren, dann bleiben Euch auch die Nicht-Brork-Fans treu! rät uns Felix Orth aus Gießen

Na, na, so schlimm sind unsere Antworten auch wieder nicht – wer sie zu ernst nimmt, ist selber schuld. Übrigens: Der einzige, der uns bisher offiziell der „Aggression“ bezichtigt hat, bist Du. Und Du hast uns ja trotzdem geschrieben...

Mist, das war wohl auch schon wieder zu böse. Also nochmal mit Engelszungen: Lieber Felix, wir meinen's nicht so, unser ironischer Stil ist vermutlich ein angeborener Charakterfehler. Als Wiedergutmachung verzeihen wir Dir sogar, daß Dir unser Test zu „Paradroid 90“ nicht gefallen hat. Wenn das nicht großzügig ist?

Unterschriften- sammlung

Ich wollte eigentlich nur sagen, daß Andreas Moser

GrooveSoft

die Software fuer den richtigen Drive
Nur Versand Kein Ladenverkauf
AMGA only

Archipelagos	26,00	Harley Davidson	73,00	Player Manager	53,00
Armada	73,00	Heroes of the Lance	66,00	Police Quest 2	73,00
Bard's Tale II	60,00	Hiltstar dt.	66,00	Pool of Radiance	63,00
Bard's Tale III	a. A.	Hitchhikers Guide	46,00	Populous	66,00
Bloodwych	63,00	Hound of Shadow	66,00	Powermonger	66,00
Bomb Jack	32,00	Imperium	66,00	Projectyle	66,00
Boulderdash Cornstr. Kit	26,00	Indiana Jones 3 - Adv.	65,00	Questron 2	53,00
Cadaver	a. A.	Iron Lord	66,00	Red Storm Rising	66,00
Carmen Santiago	64,00	Jeanne D'Arc	46,00	Resolution 101	63,00
Castle Master	56,00	Jumping Jack Son	51,00	Rodwar 2000	26,00
Champions of Krynn	66,00	Kampgruppe	39,00	Space Quest 3	80,00
Chaos strikes back	63,00	Khalan	66,00	Space Rouge	73,00
Chuck Yeager's AFT V2.0	66,00	Kick off 2	60,00	Super Wonderboy	32,00
Cin & Gribbage	73,00	Kind of Magic 2	60,00	Sword of Aragon	73,00
Colonel's Bequest	93,00	Kings Quest 4	73,00	Swords of Twilight D.A.	66,00
Conqueror	66,00	Klax	49,00	The President is missing	60,00
Conquest of Camelot	93,00	L & M Spiel	46,00	Their finest hour	73,00
Damocles	63,00	Legend of Faerghail	73,00	Theme Park Mystery	63,00
Deja Vu 2	63,00	Leisure Suit Larry 3	94,00	Time & Magic	26,00
Demons Winter	60,00	Loom	73,00	Turn it	46,00
Dragon Wars	66,00	Lost Dutchmans Mine	53,00	Turncan	53,00
Dungeon Master dt.	63,00	Metal Master	a. A.	Two to one	46,00
Dungeon Quest	63,00	Midwinter	66,00	Ultima 3	46,00
Elite	66,00	Might & Magic 2	73,00	Ultima 4	63,00
Emerald Mine 3 Pro!	26,00	Millenium 2.2	32,00	Ultima 5	73,00
Fairy Tale	53,00	M.U.L.E.	a. A.	Unreal	73,00
Fire & Brimstone	66,00	Neuromancer	60,00	Vermeer	63,00
Flintstones	19,00	New York Warriors	a. A.	Wall Street Wizard	53,00
Fred	66,00	Oil Imperium	53,00	War in middle earth	53,00
Halls of Montezuma	66,00	Omega	73,00	Zombi	66,00
Hammerfest	63,00	Pirates	66,00	Zork 2	73,00

NEUERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE!

Versandkosten: VK + 4,00 - NN + 6,00

TELEFON 0631-28809

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten!

HG Hyper-Games HG

Zu bestellen bei:

Softwareversand Katsougris

Postfach 70 01 42, 4600 Dortmund 70

Tel. 02 31 / 61 55 65 (0 - 24 Uhr)

Versand: Vorkasse 5,- DM / Nachnahme 7,- DM

688 Attack Submarine	65,95	Ports of Call (Neu)	63,95
Apprentice	53,95	Powermonger	79,95
Awesome	79,95	Prince of Persia	69,95
B.A.T.	89,95	Rainbow Islands	59,95
Buck Rogers	77,95	Red Storm Rising	63,95
Cadaver	69,95	Rick Dangerous II	59,95
Carthage	63,95	Riders of Rohan	65,95
Champions of Krynn	65,95	Rings of Medusa	59,95
Corporation	63,95	Sim City	65,95
Damocles	65,95	Space Quest III	89,95
Dick Tracy	63,95	Starflight	65,95
Dino Wars	57,95	Stundenglas	a. A.
Dragon Flight	73,95	Supremacy	77,95
Drakkhen	59,95	Test Drive II	65,95
Dungeon Master I MB	59,95	The Plague	53,95
Elite	59,95	Turrican	49,95
Elvira	73,95	TV Sports Football	49,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	Ultima IV	63,95
Epic	59,95	Ultima V	75,95
European Super league	63,95	Wheels of Fire (Compil.)	69,95
F 29 Retaliator	59,95	Wild West World	89,95
Imperium	69,95	Wings of Death	65,95
Indiana Jones III	65,95	Wonderland	75,95
Indianapolis 500	69,95	Zak Mac Kracken	65,95
Invest	53,95		
It came f. t. Desert I MB	69,95		
Jack Nicklas Unlimited Golf	75,95		
James Pond Underw. Agent	59,95		
Kaiser	99,95		
Kick Off II	59,95		
Klax	49,95		
Larry III	79,95		
Legends of Faerghail	69,95		
Loom	79,95		
Loopz	49,95		
Lords of Doom	59,95		
Maniac Mansion	65,95		
Maupiti Island	63,95		
Midwinter	65,95		
Murder	69,95		
Nightbreed (Act)	63,95		
Nightbreed (Adv)	63,95		
Operation Stealth	69,95		
Paradroid 90	63,95		
Pirates	59,95		
Player Manager	59,95		
Pool of Radiance, I MB	65,95		

SONDERANGEBOTE

Beverly Hills Cop	29,95
Bloodwych Data Disk	23,95
Cloud Kingdoms	25,95
E-Motion	29,95
Eye of Horus	19,90
Ferrari Formula 1	29,95
Fish	29,95
Gravity	25,95
Island of Lost Hope	25,95
Italia 1990	19,95
Knights of Crystallion	39,95
Microprose Soccer	39,95
Moonwalker	29,95
Safari Guns	25,95
Stryx	23,95
The Third Courier	29,95
Ultima III	39,95
Gameboy + Tetris	159,00
Lynx + California	345,00
Spiele für Konsolen auf Anfrage	

(11/90) recht hat. Viele Games sind einfach zu teuer, z.B. Drakkhen (oder Dreckweg?). Hat sich echt gelohnt, die kleine Investition von 100 Mark (Ironie, Ironie!). Ihr braucht den Brief nicht abzdrukken, es geht mir nur darum, daß alle Welt weiß, daß jetzt schon zwei Menschen existieren, die da meinen, viele Spiele wären zu teuer. Man könnte ja eine Unterschriftenaktion starten, die lautet: Wir sind das User-Volk. Wär doch mal lustig zu sehen, was passiert, wenn man mit zigtausend Unterschriften bei den verschiedenen Softwarefirmen anklopfen würde! Aber ehrlich, ich glaube, die würden uns was sch... oder? zweifelt Markus Chevalier aus Aachen

Was Du nun ausgerechnet gegen „Drakkhen“ hast, verstehen wir zwar nicht so ganz, aber im allgemeinen hast Du natürlich recht: Software ist teuer. Ob eine Unterschriftenaktion daran etwas ändern könnte, darf tatsächlich bezweifelt werden. Der sicherste Weg ist immer noch, sich ausgiebig zu informieren (am besten natürlich im Joker!), das ins Auge gefaßte Game kurz anzutesten und dann halt nur zuzuschlagen, wenn es einem die geforderte Kohle auch wirklich wert ist.

Betrifft: Dr. Freak!

Ich komme gleich voll zur Sache: Ich finde es unfair von Dir, wie Du alles über das Freak-Dasein ausplapperst. Wenn Du so weitermachst, kannst Du ja gleich erzählen, wie man Automatenbriefmarken fälscht, an Freecall-Numbers rankommt (damit auch die Lamer phonedreiken können) oder ein Game crackt. Meinst Du etwa, Polizei oder Staatsanwälte lesen keine Softwarezeitschriften? Ich meine, Du bist einfach fies gegenüber den echten Freaks. Na, mich kratzt es nicht mehr so doll, da ich eh aufgefliegen bin, aber willst Du uns allen das Freak-Dasein noch mehr erschweren? Hä??

meldet sich Dave aus Bremen zu Wort

Was wäre eine Mailbox ohne Dr.Freak? Deshalb zum 8746sten Mal: Dr.Freak behandelt Namen und Personen stets (streng!) vertraulich, Dr.Freak formuliert seine Artikel beabsichtigt so, daß Nachahmer keine Chance haben, und Dr.Freak ist es persönlich piepegal, ob jemand, der fälscht (Briefmarken), oder betrügt und stiehlt (DFÜ auf Kosten geklauter Kreditkarten), dann letztlich vor dem Kadi landet. Wenn Dir Dein „Freak-Dasein“ zu schwer wird, wie wär's mit ein bißchen Legalität? Daß Du von Leuten wie Dir dann als „Lamer“ bezeichnet würdest, müßtest Du allerdings in Kauf nehmen...

Loser und Lamer

Herzlichen Glückwunsch zu Eurer Jubiläumsausgabe! Nach dem Inhalt stimmt jetzt endlich auch der Umfang. Das ist ein gutes Zeichen, das hoffentlich nicht dadurch getrübt wird, daß irgendeiner auf die Idee einer Preiserhöhung kommt. Aber der eigentliche Grund meines Briefes: In AJ 11/90 sind ein paar Möchtegern-Cracker, die nicht mal ihren eigenen Namen kennen und glauben, sich als Computerexperten ausgeben zu müssen. Der Gipfel der Unverschämtheit ist allerdings, neue User als Lamer und Loser zu bezeichnen. Jeder fängt schließlich mal an. Diese eingebildeten Cracker wissen bloß nicht mehr, daß es mal eine Zeit gab, wo sie auch noch nicht wußten, wie ein Computer aussieht bzw. funktioniert.

Also: Leute, tut uns allen einen Gefallen und behaltet Eure geistigen Ergüsse für Euch! Trotz meiner sechsjährigen VC-20-bis-Amiga-Karriere fällt es mir nicht ein, Anfänger in der Computerei als Idioten hinzustellen. Was soll denn das? An die Redakteure: Laßt doch bitte in Zukunft die saudummen, extra für die Mailbox erfundenen Pseudonyme raus. Wer seinen Namen

nicht weiß, soll halt seine Eltern fragen oder in der Geburtsurkunde nachschauen. Und was das Cracken selbst betrifft: Ich glaube schon, daß es ein erhebendes Gefühl ist, einem Programm den Kopierschutz zu rauben, aber auf Dauer ist das doch auch nicht befriedigend. Warum versucht Ihr nicht mal, ein eigenes Programm zu schreiben?

Noch ganz kurz ein Wort zur BPS: Im Schulfernsehen sah ich einen Beitrag über die BPS, in dem tattrige alte Greise versuchten, eine Lightgun zu bedienen. Als sie endlich herausgefunden hatten, daß man damit auf den Monitor zielen muß, begann der dritte Weltkrieg. Sie verwandelten sich in Rambo-Duplikate, und einige hatten sogar Schaum vorm Mund. Hinterher wurde gelacht und gescherzt, und das Spiel auf den Index gesetzt. Und das nur, weil uralte Greise nicht mehr in der Lage sind, ihre Träume von der Realität zu unterscheiden...

meint Andre Völkl aus Hameln

Wir sind voll und ganz Deiner Meinung, was die Überheblichkeit der selbsternannten Szene-Elite und den infantilen Hang zu Pseudonymen betrifft. Auch hinsichtlich der rüstigen Rentnerrunde namens BPS wollen wir nicht widersprechen. Allein, was die Preiserhöhung angeht, so fand zumindest Michael die Idee gar nicht sooo übel: „Vielleicht 7,50 wie die lieben Kollegen? Oder besser gleich 8,50 – das hält länger vor. Oder noch besser glatte 10,- pro Heft. Oder...“. Beim Stand von 28,70 bekam er dann Schüttelfrost (Gierus Zittrikus, wie der Lateiner sagt) und muß seither das Bett hüten. Er befindet sich aber bereits auf dem Weg der Besserung und läßt (auf Anraten des Arztes) ausrichten: Absolut keine Preiserhöhung in Sicht!

Zu zynisch?

Zunächst einmal: Happy



Birthday! Als Leser der ersten Stunde hätte ich damals keine Wette darauf abgeschlossen, daß Ihr das erste Jahr übersteht. Schön, wenn man so angenehm enttäuscht wird.

Aber! Muß dem Joker denn bei einem Verriß gleich das Essen aus dem Gesicht fallen? Könnte er nicht, wie sich das gehört, stattdessen in Tränen ausbrechen?

Tja, und noch eine Sache: Eure „flotte Schreibe“ ist fast schon etwas zu flott. Was soll bei Bomber Bob das Fazit, daß sich Italiener doch besser um Frauen, Schuhe und Sportwagen kümmern sollen? Und wie kann einem ein so blutrünstiges Spiel wie Nightbreed lächelnd empfohlen werden? Was sollen so zynische Bildunterschriften wie „Auch das schönste Leben ist mal zu Ende“? Und Zeilen wie „Oh mein Gott“ gehören hier nicht hin – oder sehe ich das zu eng?

Das Computer-ABC finde ich vom Ansatz her prima, wenngleich eine Abbruchtafel nicht unbedingt erklärt werden muß. Beschreibt doch lieber mal die von Euch selbst gebrauchten Ausdrücke wie Codewheel oder Cheat. Oder: Wo gibt es NTSC-Streifen zu kaufen, und ist ein AD&D Game ein Spiel für Anfänger, Doofe oder Deppen?

Nehmt es mir nicht übel, wenn ich ein bißchen rumgemeckert habe, vielleicht komme ich als angehender Grufty mit Eurer lockerflockigen Schreibe ganz einfach generationsmäßig nicht mehr zurecht... befürchtet Wolfgang Elwig aus Steinheim

Mecker ruhig, in Deinem Alter darf man das! Apropos: Wie alt bist Du eigentlich? In heldenhafter Überwindung der Generationsklüfte wollen wir Dir jedenfalls Folgendes sagen: In Wahrheit glauben wir gar nicht, daß sich Italiener unbedingt auf Frauen, Schuhe und Sportwagen beschränken müssen – schließlich machen sie auch ganz leckeren Wein. Ebenso wenig finden wir „Nightbreed“ un-

INTERNATIONAL

Inh. Elke Heidmüller



SOFTWARE
KÖLN

AMIGA

A 10 Tank Killer	79,90
Apprentice dt.	51,90
Back to the Future II	57,90
Captive dt.	62,90
Carman Santiago	70,00
Century dt.	63,90
Chaos Strike Back *	a. A.
Chuck Jaegers 2.0 dt.	62,90
Codename Iceman	83,90
Conquest of Camelot	83,90
Corporation dt.	62,90
Curse of Ra dt.	52,90
Curse of the Azure Bond	69,90
Dinowars dt.	49,90
Dragon Flight dt.	69,90
Dungeonmaster dt.	63,00
Elite dt.	63,00
F-16 Falcon dt.	70,00
F-16 Mission 2 dt.	52,90
F-19 Stealth Fighter dt.	67,90
F-29 Retaliator dt.	62,90
Fimbos Quest dt.	62,00
Flood dt.	62,90
Future Basketball dt.	62,90
Grimms 2 dt.	47,90
Heros Quest	83,90
Immortal dt.	63,90
Imperium dt.	62,90
Indianapolis 500 dt.	62,90
Inter. Soccer Challenge dt.	62,90
Ishido dt.	64,90
Kalhan dt.	63,90
Kings Quest 4	83,90
Kings Quest 3er Pack	79,90
Loom dt.	67,90
Lords of Doom dt.	63,90
Midnight Resistance dt.	52,90
M1 Tank Platoon dt.	69,90
Midwinter dt.	62,90
Murder dt.	54,90
Murder in Space dt.	62,90
On the Road dt.	65,90
Operation Spruance dt.	72,90
Operation Stealth dt.	57,90
Oriental Games dt.	62,90
Over the Net dt.	63,00
Pirates dt.	64,90
Pool of Radiance dt.	58,90
Ports of Call	49,90
Powermancer dt.	63,90
Prince of Persia dt.	63,90
Rick Dangerous 2 dt.	57,90
Second World	52,90
Sidmon Midi Profess. dt.	99,90
Soccer Mania dt.	58,90
Super dt. R Racer dt.	64,90
Team Yankee dt.	69,90
Tower FRA dt.	69,90
Transworld dt.	69,90
Unreal dt.	75,90
Vaxine dt.	59,90
Venom Wings dt.	63,90
Voodoo Nightmares dt.	59,90
Wings dt.	72,90
Wings of Death dt.	63,90

Auszug aus unserem Hardwareangebot

Top aktuell! Endlich lieferbar!

Das neue Supra A500 XP Hard Disk RAM System

Dieses neue System ist nicht nur eine neue Hard Disk, sondern erweiterungsfähige Speichererweiterung und Festplatte in einem.

- ★ ★ Micro Power Drive ★ ★ Autoboostender SCSI Controller
- ★ ★ Autoboost ist abschaltbar ★ ★ Abschaltbare Hard Drive
- ★ ★ Durchgeschalteter Expansionsport ★ ★ Ram Test-Mode
- ★ ★ Speichererweiterung auf bis 8 MB erweiterbar
- ★ ★ Alleinige Nutzung der Speichererweiterung bei abgeschalteter Hard Drive usw.

Wir bieten Ihnen dieses System mit 40 MB Hard Drive und 512 KB an.

zum Einführungsbarpreis von nur 1549,90

Speichererweiterungen, Harddrives & Controller Interfaces

Supra A1000 30 MB Hard Drive	1374,90
Supra A1000 40 MB Hard Disk	1449,90
Supra A1000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	2299,90
Supra A2000 40 MB Hard Drive SCSI Quantum	1148,90
Supra A2000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	1748,90
Supra A2000 105 MB Hard Drive SCSI Quantum	1948,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 0 MB	339,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 2 MB	489,90
Supra SCSI Wordsync Controller	285,90
Supra 44 MB Syquest extern ohne Contr. mit Caldr.	1948,90
Speichererweiterung Microbotics 8 UP 2-8 MB	479,90
A500 30 MB Supra SCSI	1249,90
A500 40 MB Quantum 11 ms SCSI	1449,90
A500 80 MB Quantum 11 ms SCSI	1989,90
A500 105 MB Quantum 11 ms SCSI	2148,90
A500 Supra Syquest mit Controller und Cart. extern	2449,90
A500 Supra Syquest mit Cart. und Wordsync Contr. int.	1948,90
A500 Syquest 44 MB intern mit Cart., kein Contr. int.	1899,90
A500 SCSI Controller	379,90
A500 XP SCSI Kit (ohne Hard Drive)	548,90
A500 Speichererweiterung auf 1 MB inkl. Spiel	169,90
A500 2 MB Memory für Supra Hard Drive	549,90
A500 Trump Card	599,90
A500 Starboard II 2 MB bestückt 0 KB	669,90
A500 Meta4Ram (Speichererweiterung)	449,90
A500 Baseboard 512KB bis 4 MB bestückbar	299,90
Laufwerk für Amiga extern	185,90
Laufwerk für Amiga extern mit 4 Spielen	240,90

Modems und Zubehör für den AMIGA

US Robotics Dual Standard V 324/14.400	2319,90
US Robotics 14.400	1489,90

* Die Inbetriebnahme der aufgeführten Modems am DBP, Telecomm-Netz ist unter Strafandrohung verboten!

Mouse Master	75,90	Mouse Pads	9,90
Die Cordless Infrarotmaus	215,90	Ein Mouse	79,90
Ein Mouse optical	99,90	Joysticks für Amiga	ab 19,90
Super Card	198,90	X-Copy mit Hardware	69,90

* Alle angegebenen Preise sind Barzahlungspreise zzgl. Porto und Verpackung

*** Ab sofort Ratenzahlung bei Hardware möglich**

NEUHEIT - NEUHEIT - NEUHEIT KINDSWORD 2 KPL. DEUTSCH

Unser Verkaufspreis: **125,-**

Versand per NN UPS 10,- DM, Post 9,- DM
Unsere aktuelle Preislise erhalten Sie gegen einen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80,
Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr
Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 96, Telefax: 02 21 / 60 90 03
Besonderer Service: UPS - A/R innerhalb von 24 Stunden

UNSERE SOFT- UND HARDWARE- PREISE SIND HART KALKULIERT

Weitere Neuerscheinungen täglich!
Bitte nachfragen!
Bei Nachlieferung übernehmen wir die Portokosten der zweiten Sendung

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

Willi Lennartz

(02162) 12363 - Fax. (02162) 350167

Name	Gen	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tank Killer	SIM	74.90	86.90	—
Apprentice	GES	54.90	—	—
Battle Master	ROL	65.90	69.90	65.90
Back to the Future 2	ACT	65.90	65.90	65.90
Bad blood	ROL	—	73.90	—
Battle chess 2	SIM	—	64.90	—
Blitzkrieg Mai 1945	SIM	60.50	—	60.50
BSS Jayne Seymour	ADV	65.90	—	—
Buck Rogers	ROL	69.90	69.90	—
Cadaver	ACT	62.90	—	62.90
Chicago 90	STR	53.90	73.90	—
Codename Iceman	ADV	68.90	74.90	—
Colonels Bequest	ADV	69.90	69.90	—
Conqueror	SIM	65.90	65.90	—
Conquest of Camelot	ADV	90.90	90.90	—
Corporation	ADV	63.90	—	—
Corvette	—	73.90	—	—
Crickit Captain	SIM	60.90	—	60.90
Days of thunder	ACT	65.90	65.90	65.90
Die Hard	ACT	64.90	66.90	64.90
Dino Wars	ACT	53.90	60.90	53.90
Dragon strike	SIM	72.90	69.90	—
Dragon wars	ROL	68.90	70.90	—
Dragonflight	SIM	65.90	—	65.90
East VS West Berlin	STR	65.90	65.90	—
Emlyn Hughes Int. Soccer	SIM	64.90	—	59.90
F 19 Stealth Fighter	SIM	68.90	65.90	68.90
Fatal Heritage	ADV	65.90	—	—
Final Battle	—	62.90	—	62.90
Fire & Forget 2	ACT	62.90	63.90	63.90
Flight of the Intruder	SIM	—	69.90	—
Fountain of Dreams	ACT	—	60.90	64.90
Football Manager World Cup Edition	SIM	49.90	—	55.90
From Coast to Coast	SIM	—	54.90	—
Future Basketball	ACT	62.90	—	62.90
Future Wars	ACT	—	70.90	—
Gold of the Aztecs	ADV	62.90	—	55.90
Grenada 2	ACT	57.90	—	—
Harpoon	—	67.90	—	—
Immortal	ACT	64.90	—	64.90
Inter. Soccer Challenge	SIM	59.90	—	—
Invest	SIM	58.90	—	58.90
Ishido	GES	62.90	72.90	62.90
Kick off 2 World Cup Edition	SIM	58.90	—	59.90
Kings Bounty	ADV	—	70.90	—
Kings Quest 4	BOO	84.90	84.90	74.90
Kings Quest 5	ADV	84.90	84.90	—
Legend of Faerghall	ROL	65.90	72.90	65.90
Leisure suit Larry 3	ADV	85.90	99.90	85.90
Loom	ADV	70.90	70.90	70.90
Lost Patrol	STR	59.90	—	—
Mean Streets	ACT	63.90	77.90	63.90
Midnight Resistance	ACT	60.90	—	—
Midwinter	STR	65.90	68.90	65.90
Night Breed	—	62.90	—	66.90
Off's Well	ACT	—	65.90	—
Operation Hammer	—	—	67.90	—
Operation Spruance	SIM	75.90	—	—
Operation Stealth	ADV	59.90	78.90	59.90
Oriental Games	SIM	61.90	—	65.90
Pool of Radiance	ROL	—	—	65.90
Populous	SIM	65.90	65.90	65.90
Port of call	SIM	—	79.90	—
Powermancer	SIM	64.90	69.90	64.90
Prince of Persia	ACT	—	89.90	—
Railroad Tycoon	SIM	79.90	85.90	—
Reederei	SIM	49.90	—	41.50
Rick Dangerous 2	ADV	59.90	—	58.90
Silent Service 2	SIM	—	79.90	—
Snowstrike	ACT	62.90	65.90	50.90
Space Quest 4	ADV	87.90	87.90	—
Star Control	SIM	—	72.90	—
Stormovik SU 25	SIM	—	71.90	—
Stratego	SIM	—	74.90	—
Subuteo	SIM	63.90	—	63.90
Sword of Samurai	STR	65.90	65.90	65.90
Team Yankee	SIM	75.90	75.90	75.90
The Second World	SIM	53.90	69.90	53.90
The Secret of Monkey Island	ADV	65.90	69.90	65.90
Their Finest Hour	SIM	69.90	69.90	70.90
Theme Park Mystery	SIM	—	66.90	—
Thunderstrike	ACT	65.90	75.90	65.90
Time Machine	ACT	65.90	—	65.90
Titano	—	50.90	48.90	—
Torvak the Warrior	—	66.90	—	66.90
Transworld	SIM	64.90	73.90	64.90
UMS 2	SIM	63.90	—	—
Ultima 5	ROL	70.90	70.90	70.90
Ultima 6	ROL	90.90	79.90	—
Welltris	GES	60.90	63.95	—
Wings	SIM	75.90	79.90	—
Wings of Death	ACT	67.90	—	67.90
Wings of Fury	SIM	60.90	66.90	—
Wonderland	ADV	—	79.90	—
Yolanda	SIM	49.90	—	49.90

Natürlich haben wir noch viel mehr zu bieten als in dieser Anzeige steht. Jeden Tag "Neuerscheinungen" zu absoluten Krüllerpreisen. Rufen Sie uns an!

Hardware (kl. Auszug)
 3,5 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 179,-
 4,25 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 247,-
 512 KB A500, abschaltbar, Megabit, Akku-Uhr 139,-
 Soundblaster (dt. Handbuch, neueste Version) 369,-
 Audio Soundcard incl. Compose Kit 297,-, Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard 1198,-
Konsolen: Game-boy Komplettpaket m. Spiel 159,- Sega Megadrive off. deut. Vers. und Importgeräte akt. Tagespreise, PC-Engine o.A. Alle Spiele für o.p. Konsolen vorrätig zu Superpreisen.
Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr, (02162) 3722, 10.00 - 13.00 Uhr
Fax: (02162) 350167

Funsoft W. Lennartz, Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1 u. Hagewinkel 73, 4156 Willich 4
 Für Druckfehler keine Haftung. Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,50 in Briefmarken.

zumutbar blutrünstig, bzw. die entsprechenden Bildunterschriften übermäßig zynisch. Mit anderen Worten: Du hast recht. Zumindest wenn Du sagst, daß Du das vielleicht ein bißchen eng siehst...

Die Begriffe „Codewheel“ und „Cheat“ werden wir im ABC bestimmt nicht übergehen. Laß uns aber bitte Zeit, bis wir bei „C“ sind. Und NTSC-Streifen kauft man doch nicht – die werden einem verliehen! Und zwar nur dann, wenn man sich bei einem AD&D Game besonders hervorgetan hat. Nicht umsonst heißt AD&D nichts anderes als „Altersschwache Drachen & Dragoner“ – eine Supersache, gerade für „Grufties“ wie Dich...

Brutalo-Joker

Endlich! Es ist der 26.10.90. Gespannt lese ich den neuen Joker. Auf den ersten Seiten ist alles besser als sonst. Doch da (und da und da und da)! Die Gewalt hat auch im Joker Einzug gehalten. Entsetzt blättere ich bis zum Ende. Überall Gewalt! Auf Seite 20 bedroht Brork den Boß mit einer Keule. Auf Seite 30 sind abgeschlagene Köpfe aufgespießt, und in den Comics werden Rockus gerupft und Leser wie ich mit Dallas gefoltert. Und auf der „sadistischen“ Girl-Seite werden gar üble Dinge über die 5 Helden berichtet. Wo sind die Beweise, Brigitta?

Okay, ich höre auf mit dem Quatsch und stelle lieber ein paar Fragen:

1. Wann verschwindet endlich die Girl-Seite? Brigitta mach Platz für mehr Werbung! Frauen in die Küche, hehe!
2. Warum meckert Ihr über Euren Beruf, wenn Ihr Euch eh keinen schöneren vorstellen könnt?
3. Wann gibt es endlich Dragonslayer? Was ist mit Ultima 6?
4. Wer von Euch ist auf der Amiga 90?

fragt Sven Michael Pohoriljak aus Bielefeld

Gewalttätig? Wir??? Nie und nimmer! Deshalb: Noch ein-

mal so eine haltlose Behauptung von Dir, und Du sehnst Dich zurück nach der Dallas-Folter! Dann bedroht nämlich DICH Brork mit der Keule, DEIN Kopf wird aufgespießt, gerupft wirst Du auch, und zum Schluß gibt's eine Dauersitzung Lindenstraße! Aber nun zu Deinen Fragen:

1. Brigitta steht wie ein Fels in der Brandung (statt in der Küche) und trotz der heranstürmenden Flut von Anzeigen – keine Chance!
2. Wer meckert?
3. „Dragonslayer“ läßt noch auf sich warten, „Ultima VI“ wartet schon längst. Allerdings nach wie vor nur auf PC-Besitzer – am Amiga ist ja gerade erst „Ultima V“ aufgetaucht!
4. Lies gefälligst den Messebericht...

Piloten-Schelte

Ich möchte gerne drei Punkte zur Sprache bringen:

1. Das Sonderheft hat mir sehr gut gefallen, und als nächstes Thema würde ich Rollenspiele vorschlagen.
2. Die Angaben zu A-10 Tank Killer sind nicht ganz korrekt, denn ich habe das Spiel für den Amiga schon in einem Laden gesehen.
3. Die Simulation „Falcon“ ist alles andere als realistisch! Das Flugverhalten mag ja realistisch sein, aber das Cockpit ist ein Witz! Ich weiß nicht, ob Ihr je ein Cockpit einer F-16 gesehen habt, ich hab's! Einen fünfstelligen Nachbrenner gibt es in einer F-16 nicht, auch der Schubhebel sieht anders aus. Das HUD ist außerdem zu klein. Die Falcon Mission 2 ist das Hinterletzte in Sachen Cockpit. Da spiele ich lieber ein paar Runden F-16 Combat Pilot – da gleicht das Cockpit schon eher einer F-16C... meint jedenfalls Michael Thomas aus Hannover

Erstmal: Irgendwann muß so ein Sonderheft ja geschrieben werden, und zu diesem Zeitpunkt war die Amigaversion von „A-10 Tank Killer“ halt noch nicht fertig. Nun ist sie es, daher auch unser Test in diesem Heft.

Zum zweiten: Sei uns bitte nicht böse, aber ob das Cockpit in allen Einzelheiten stimmt, ist nicht gerade das wichtigste Merkmal einer realistischen Simulation. Wir jedenfalls ziehen wirklichkeitsgetreues Flugverhalten einem maßstabgerechten Schubhebel vor...

Verbesserung?

Erst das obligatorische Lob, echt spitze, macht weiter so, blabla! Nun aber schnell zum Thema: Eure Tests informieren ja schön und gut über Thema, Aufmachung und Spielwert eines Games, aber praktische Informationen vernachlässigt Ihr völlig! Wie wärs denn z.B. mit ein paar kleinen Tips zum Spielablauf und bringt doch mal ein paar Tastenfunktionen, damit man nicht immer die komplette Anleitung durchlesen muß. Das soll ja nicht heißen, daß Ihr verkürzte Anleitungen für Raubkopierer liefern sollt, aber ich bin sicher, daß dies ein weiterer Schritt zur besten Softwarezeitschrift wäre verrät uns Steffen Hermann aus Gauting

Es ehrt uns zwar, daß Du Instruktionen lieber bei uns als in der Anleitung liest, aber verstehen können wir's nicht so ganz. Weil: Tests sind Tests, und eine Anleitung ist eine Anleitung (deshalb heißt sie auch so). Und für Tips ist schließlich das Know How zuständig. So hat alles seinen Platz, und die Welt ihre Ordnung. OK?

Jubiläum oder nicht?

Herzlichen Glückwunsch an den Joker, der sich seit der ersten Ausgabe von einer mittleren Katastrophe zu einem durchaus akzeptablen Heft gemausert hat. Aber wie ist denn das mit dem Jubiläum? Gibt es sowas nicht erst nach 25, 50, etc. Ausgaben oder Jahren? Sehr interessant fand ich den Blick hinter die Kulissen. Dafür Küsse und Umarmungen! Aufgefallen ist mir, daß Michaels Schreib-

tisch für einen Chefredakteur recht ordentlich ist. Vor dem Foto wurde wohl noch zwei Stunden aufgeräumt, was? Nachdem ich dann die Girl-Seite gelesen hatte, mußte ich bitterlich weinen: Jungs, laßt mir meine Brigitta in Ruhe! Das arme Mädchen! Liebe Brigitta, ich wäre der geeignete Joker-Redakteur - ich trinke keinen Kaffee. Was machen die Jungs eigentlich, wenn Du Urlaub hast - oder ist der unter Androhung von Todesstrafe verboten? Zuletzt: Herzlichen Dank an den Beantworter der ersten beiden Leserbriefe in AJ 11/90. Ist schon gar nicht mehr komisch, was die Herren Anonym da schreiben... teilt uns Olaf Bahlke aus Solingen mit

Mackensens Deutsches Wörterbuch meint, daß Jubiläum nix anderes heißt, als Jahrestag. Und Du feierst Deinen Geburtstag doch auch nicht bloß alle 2 Jährchen, oder? Daß Michaels Schreibtisch so aufgeräumt ist, liegt an Brigittas strenger Erziehung: Wer nach getaner Arbeit nicht aufräumt, muß ohne Abendessen ins Bett! Das gilt auch für alle anderen Redakteure und den Hund. Daher verstehen wir nun wirklich nicht, warum Dir ausgerechnet Brigitta leid tut. Was immer sie auch auf ihrer Girl-Seite erzählt haben mag, die grausame Wahrheit ist, daß wir hier alle um unser tägliches Tässchen Kaffee betteln müssen! Aber Schluß jetzt, da kommt sie gerade. Und - oh Gott - ihre Peitsche hat sie auch wieder dabei...!

Portokasse

Ich habe ein paar Fragen:
1. Ihr habt geschrieben, daß Ihr jeden Tag eine zweistellige Zahl an Leserbriefen bekommt. Das heißt: mindestens 10 Briefe x 300 Arbeitstage im Jahr x 1 DM Porto macht 3000 DM!! Wie zahlt Ihr das??
2. Habt Ihr zufällig das Spiel Test Drive 1? Wenn ja: Ich bestelle es per Nachnahme. Wenn nein: Könnt Ihr mir eines besorgen?
3. Gibt es außer mir noch



Alle Neujahtsrenner

	DM Preis		DM Preis
A-10 Tank Killer (1 MB)	84,95	James Pond	59,95
Alcatraz	59,95	Kick Off 2 & World Cup 90	59,95
Antares	a. A.	Klax	49,95
Apprentice	54,95	Last Ninja 2	64,95
Atomic Robo-Kid	59,95	Legend of Faerghail (dt.)	69,95
Awesome	79,95	Letrix	59,95
B.S.S. Jane Seymour	59,95	Lost Patrol (Deutsch)	59,95
Back to the future 2	64,95	Lotus Esprit Turbo Challenge	59,95
Badlands	59,95	M.U.D.S.	a. A.
Battle Chess 2	a. A.	M 1 Tank Platoon (Deutsch)	79,95
Battle Command	a. A.	Midnight Resistance	59,95
Battle Master	74,95	MIG-29 Fulcrum	79,95
Betrayal (Deutsch)	79,95	MIG-29 Soviet Fighter	19,95
Billy the Kid	a. A.	Murder!	59,95
Bundesliga Manager	54,95	Narc	a. A.
Cadaver	64,95	Nitro	59,95
Captive (Deutsch)	64,95	Operation Stealth (Deutsch)	59,95
Carthage	a. A.	Pang	a. A.
Celica GT4 Rally	59,95	Paradroid '90	59,95
Champions of Krynn (dt.) 1 MB	66,95	Pirates!	59,95
Chaos strikes back	64,95	Player Manager	49,95
Chase H.Q. 2	a. A.	Plotting	59,95
Chuck Yeager's Adv.F.Tr. V2.0	69,95	Pool of Radiance (dt.) 1 MB	64,95
Corporation	59,95	Power Monger (Deutsch)	69,95
Crime Wave	59,95	Puzznic	a. A.
Das Stundenglas	a. A.	Ra	a. A.
Der Spion, der mich liebte	59,95	Reederei	54,95
Dino Wars	49,95	Rick Dangerous 2	64,95
Dragon Breed	64,95	Robocop 2	59,95
Dragon Wars	69,95	S.T.U.N. Runner	a. A.
Dragonflight Deutsch)	74,95	Secret of Monkey Island dt.	69,95
Epic	a. A.	Shadow of the Beast II	79,95
F-16 Falcon Mission Disk 2 (dt.) ..	54,95	Sly Spy	59,95
F-19 Stealth Fighter (deutsch)	74,95	Spell Bound	49,95
F-29 Retaliator (Deutsch)	59,95	Supremacy	74,95
Fatal Heritage	74,95	Team Yankee (Deutsch)	74,95
Fire & Forget 2	59,95	The Second World	49,95
Flip-it & Magnose	69,95	Their finest hour (Deutsch)	74,95
Flood	66,95	Torvak the Warrior	59,95
Gold of the Aztecs	59,95	Total Recall	59,95
Golden Axe	a. A.	Trans World	a. A.
Great Courts 2	a. A.	U.N. Squadron	59,95
Gremlins 2	59,95	Vaxine	59,95
Immortal (Deutsch) 1 MB	66,95	Wheels of Fire (4 Spiele)	74,95
Imperium (Deutsch)	66,95	Wild West World	89,95
Indianapolis 500	69,95	Wings (Deutsch) 1 MB	79,95
Internat Soccer Challenge	64,95	Wings of Death	66,95
Invest	59,95	Wolfpack (Deutsch)	76,95
Ishido	59,95	X-Copy Professional	79,95
1 MB-Speichererweiterung (incl. Uhr, abschaltbar)	109,00		
2. Laufwerk (abschaltbar, Slimline, 880 KB und geräuscharm)	169,00		
Game-Boy (incl. Tetris)	159,00		
je Spiel	44,95		

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler · Computersoftware

Blücherstr. 24 · Postfach 1113

D-4290 Bocholt · Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37

andere Leser, die von einer Gruppe aus Norddeutschland einen Brief bekommen haben, in dem von Spielen die Rede ist, die man sich billig kopieren kann? erkundigt sich Andreas Polak aus Freiburg

1. Zwischenzeitlich sind es sogar schon um die 30 Briefe pro Tag, weshalb wir an dieser Stelle eine traurige Nachricht loswerden müssen: Ab sofort können leider nur noch solche Briefe beantwortet werden, denen Rückporto beiliegt! Wir hoffen auf Euer Verständnis.

2. Ja, wir haben „Test Drive“, und nein, Du kannst es nicht bei uns bestellen. Aber im Heft sind ja genug Adressen von Versandhändlern.

3. Keine Ahnung, haben andere Leser auch so ein Schreiben bekommen? Würde uns auch sehr interessieren.

Spar-Charts?

Als erstes möchte ich Euch ein großes Lob aussprechen, alles ist okay, aber einen Verbesserungsvorschlag habe ich trotzdem, und zwar in Sachen Up & Down: Billiger können Game-Charts ja wohl nicht sein! Wie wäre es, wenn Ihr die Einleitung ganz wegläßt, dafür die Leser-Charts vergrößert und von den anderen Charts abhebt? Etwas Farbe könnte auch nicht schaden! meint Björn Michelowitz aus Jever

Uns gefallen die Charts (samt Einleitung) recht gut, wie sie sind. Und eine farbige Up & Down Seite bedeutet natürlich, daß eine andere Seite SW werden muß. Lohnt sich das? Was meinen die anderen Leser?

Beschwerde

Eure Zeitschrift ist zwar spitze, und noch besser fand ich es, als ich mich in der Ruhmeshalle der Ausgabe 10/90 wiederfand. Aber jetzt, einen Monat später ist die Stimmung auf dem Nullpunkt angekommen: Mein Gewinn (The Plague), wurde nie geliefert. Macht Ihr das immer so? Ihr müßt

Euch jedenfalls ordentlich sputen, wenn Ihr nicht einen Leser weniger haben wollt... beklagt sich Michael Luntz aus Nürnberg

Wir können Euch ja verstehen, aber wer versteht denn uns mal? Jeden Monat dieselbe Leier: Wir hängen ohnehin schon ständig am Telefon, um die Gewinne anzukarren, aber die veranstaltenden Firmen schicken sie halt oft erst zu spät los. Was sollen wir da noch machen? Kommen tun die Gewinne schließlich immer, aber mit 4 Wochen Wartezeit müßt Ihr in der Regel leider rechnen. Übrigens ist Dein Gewinn natürlich längst (seit Ende Oktober) versandt. Solltest Du ihn dennoch nicht bekommen haben, so melde Dich doch nochmal bei uns. Daran wäre dann nämlich die Post schuld...

Und nochmal Beschwerde

Ihr seid zu gut! Gute Tests, gute Bewertungen, das Layout ist besser geworden, einfach alles ist besser geworden. Es ist schlimm, ich habe dadurch keinen Grund mich zu beschweren, was ich so gerne tue. Deshalb gleich meine Fragen:

1. Könnt Ihr Euch pro Heft nicht 2 Klassiker vornehmen?

2. Könnt Ihr statt des Jokerkopfes von 0 bis 20% nicht einen anderen Kopf verwenden (der ist so unappetitlich und leicht übertrieben – ich habe bei solchen Spielen noch nie ge... äh... na, Ihr wißt schon)?

3. Habt Ihr meinen Interceptor-Cheat, den ich Euch vor drei Monaten schickte, nicht bekommen?

4. Ich will mal Eure Aktualität prüfen: Der wievielte ist heute?

5. Werdet Ihr mich auspeitschen, weil ich so viele Rechtschreibfehler gemacht habe?

7. Habe ich Punkt 6 ausgelassen?

will Stephan Krakow aus Berlin wissen

Wir geloben hoch und heilig Verschlechterung und wen-

den uns gleich Deinen Fragen zu:

1. Können können wir schon, aber Wollen wollen wir nicht.

Ein Klassiker ist doch genug Klassik pro Ausgabe, oder?

2. Siehe Punkt 1. Weil: Wir haben bei so richtig miesen Games schon manchmal (fast) ge... äh... na, Du weißt schon.

3. Doch, warum?

4. Heute ist exakt der 13. Februar 2012. Aktuell genug?

5. Wir nicht, aber Dein Deutschlehrer ganz sicher!

112. Nicht, daß wir wüßten.

Brennende Fragen

Erstmal herzlichen Glückwunsch. Gesamtnote: 100%. Spezialität: unpolitisch. Urteil: Exzellent! Euer Heft hat mir so gut gefallen, daß ich alle anderen Zeitschriften bis auf den letzten Krümel verbrannt habe. Aber auch ich habe ein paar Fragen:

1. Ausgabe 11/90: Warum waren Batman, Indy und Robobobby am Titel verfremdet?

2. Gibt es einen Cheat zu North Sea Inferno?

3. Wie lautet Brigittas Telefonnummer?

4. Wann laßt Ihr das Coin-Op weg? Bringt lieber mehr Shop!

5. Kann man irgendwie bei Last Ninja 2 schummeln? Cheats, wo seid Ihr, putput – koooooomt!

6. Gruß an Brork, Macubra und den Folterknecht! Könnt Ihr mir letzteren mal leihen?

7. Ist Dr. Freak Exhibitionist? Was hat er unterm Mantel?

8. Hat Rockus seine Federn wieder? Wurde der PC gepfählt?

9. Wißt Ihr schon was über Battle of Britain?

dies alles interessiert brennend Mad Matrix, einen echten Fan

Ebenfalls herzlichen Glückwunsch zu Deinem Leserbrief. Er hat uns so gut gefallen, daß wir ihn auch bis auf den letzten Krümel verbrannt haben. Dann ist uns aufgefallen, daß da irgendwas verkehrt gelaufen ist. Dank unseres phänomenalen Ge-

dächtnisses konnten wir Dein Meisterwerk rekonstruieren und haben jetzt sogar die passenden Antworten parat:

1. Unsere Titelhelden waren verfremdet, damit ein gewisser Mad Matrix was zum Knobeln hat. Und Du hast sie ja erkannt – nochmal herzlichen Glückwunsch!

2. Nein, zumindest ist uns keiner bekannt.

3. Ganz einfach zu merken: Brigitta hat genau die gleiche Nummer wie Michael. So ein Zufall aber auch!

4. Sobald Du uns den restlichen Ramsch aus dem Shop abgekauft hast, besorgen wir neuen und machen den Shop auch viieeel größer – Ehrensache.

5. Unseres Wissens nicht. Sobald wir was erfahren, steht's im Know How.

6. Gruß zurück. Der Folterknecht hat leider keine Zeit für Dich, schließlich hat er hier einen Full Time Job zu erledigen!

7. Kein Kommentar. Wir plaudern ja angeblich eh schon zuviel über Szene-Gheimnisse aus...

8. Rockus geht's wieder gut, dem PC auch. Aber wie lange noch?

9. Falls Du „The Secrets of the Luftwaffe“ meinst, das erscheint in diesen Tagen. Vorläufig leider erstmal nur für den PC.

Hiobsbotschaft des Monats

Tja Leute, leider war das nicht unsere süße Brigitta, sondern unser bitterer Ernst: Ab sofort können wir nur noch jene Leserbriefe persönlich beantworten, denen RÜCKPORTO beiliegt! Aber laßt Euch dadurch bloß nicht vom Schreiben abhalten, denn nach wie vor interessiert uns Eure Meinung brennend, und nach wie vor brauchen wir interessante Beiträge für die Mailbox (und das geht ja auch ohne Rückporto). Also, Absender nicht vergessen, und ab damit an:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

ATARI ST, AMIGA
IBM PC und kompatible, COMMODORE 64
ACHTUNG! In der C64 Version werden die Spiele HIGHWAY PATROL
und CHICAGO 90 durch GRAND PRIX 500 ersetzt.

ACTION COMPILATION

FULL BLAST

Vertrieb: RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 02101.6070
KARASOFT/THALI AG

RICK DANGEROUS

CHICAGO 90

CARRIER COMMAND
CHICAGO 90
HIGHWAY PATROL II

CARRIER COMMAND

Ferrari
UBI SOFT
Entertainment Software

P47

...Erleben Sie jede
Menge Action mit einer
erstklassigen Compilation.

FULL BLAST:
FIRST-CLASS
DIE COMPILATION FÜR
ALLE SIMULATIONS
UND ACTION-FANS!

FERRARI

HIGHWAY PATROL

UBI SOFT

Entertainment Software

PANZA KICK BOXING

Boxen zählt unbestritten zu den umstrittensten Sportarten der Welt. Aber wenn man sich mal ansieht, wie thailändische Kickboxer ihre Gegner mit Händen und Füßen malträtieren, könnte man glatt meinen, westliche Faustkämpfer tauschen nur handfestere Zärtlichkeiten aus...

Der Amiga Joker meint:
Panza Kick Boxing ist
hervorragend in Szene
gesetzter Kampfsport!

Die französische Softwareschmiede Loricel hat sich nun genau dieser asiatischen Brutalo-Variante des harten Männersports angenommen. Nachdem die hymnenartige Titelmelodie (mit Gesang und Sprachausgabe) verklungen ist, erscheint das Hauptmenü auf dem Screen. Wer keinen menschlichen Mitspieler verdreschen will, wählt sich dort einen von acht Computergegnern aus, die der Amiga mit Portraitbild vorstellt. Außer den üblichen Standards (Highscores, Joystick, Tastatur, Rundenzahl etc.) gibt es hier eine doch etwas erklärungsbedürftige Option. Die Fighter bei Panza Kick Boxing beherrschen nämlich sage und schreibe 55

verschiedene Schläge und Tritte; sie alle über den Joystick zu aktivieren, ist natürlich unmöglich, der Weg über die Tastatur erschien den Programmierern gottlob als zu umständlich. Deshalb hat man sich sogenannte „Kampfpattern“ einfallen lassen: Vor dem Fight stellt man sich ein solches Kampfpattern zusammen, das aus bis zu 13 Tritten und Schlägen besteht. Diese (und nur diese) beherrscht dann auch der Kämpfer in der Arena. Da man die Pattern immer wieder variieren kann, ist auch lange Zeit für Abwechslung gesorgt.

Bevor es nun endgültig zur Sache geht, ist ein kurzer Besuch im Trainingsraum anzuraten: Auf dem gesplitteten Screen beobachtet man seinen Helden, wie er sich mit Seilspringen, Gewichtheben und dem Punchingball vergnügt. Je mehr Trainingspunkte man ihn erwerben läßt, umso ausdauernder

und schlagkräftiger ist er nachher im Ring. Aber genug trainiert, kommen wir zum Ernstfall! Hier kann man endlich all die herrlichen Ellenbogen-schläge, Fußfeger, Tritte in die Magenkuhle usw. der Reihe nach ausprobieren. Sobald ein Kämpfer zu Boden geht, wird er vom Schiedsrichter angezählt; man versteht dabei allerdings nichts, sondern hört nur ein befremdliches Murmeln. Wie es um den Gegner oder den eigenen Mann gerade bestellt ist, erkennt man an jeweils vier Lämpchen an den oberen Bildschirmrändern. Allerdings muß man schon ziemlich genau hingucken, so unauffällig fügt sich diese „Energieanzeige“ in die Umgebung ein...

Brutalität hin oder her – Panza Kick Boxing ist ein erstklassiges Game. Besonders die Animationen sind sehenswert: Wenn die Gegner sich krümmen, langsam zusammenklappen und schließlich umfallen – toll! Auch Sound, Steuerung und überhaupt die ganze Handhabung sind überdurchschnittlich. Anders gesagt, das Game schlägt alle moralischen Bedenken mit einem saftigen Schwinger Spielspaß KO! (C. Borgmeier)

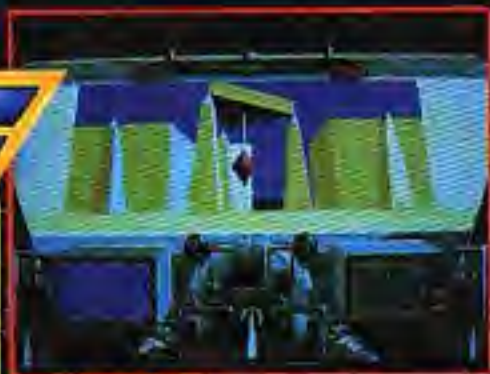


Panza Kick Boxing

Grafik:	81%
Sound:	75%
Handhabung:	79%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	81%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Loricel	
Bezug: Rushware	

Spezialität: Es gibt einen Videomodus, mit dem man die gelungensten Kampfszenen aufzeichnen und sich nachher nochmal ansehen kann.

GALACTIC



**AUF EINEM
ABGELEGENEN PLANETEN
LEBEN, KÄMPFEN
UND STERBEN
MENSCHEN UND TIERE**

Offizier SERSEC an den Kaiserlichen Untersuchungs-
kommissar:
Hochvertrauliche Mission Ether befindet sich mitten
im Bürgerkrieg ... Lieferung nützlicher Informationen,
kostet es was es wolle ... Den gesamten Planeten
auskundschaften ... Städte, Gebirge, Wüste, Ozeane
... Anormales Verhalten der Fauna ... Vorsicht! Heikle
Beziehungen zum Feind und zu den Alliierten! ... Ziel:
Die Krise entschärfen ...

**Eine 3-D-Welt mit einem neuen Verfahren der Künstlichen Intelligenz,
in der:**

- Akteure (über 100): Militärs, Diebe, Kaufleute ... lieben, verabscheuen, helfen und kämpfen ... Alle haben ihr ganz eigenes Verhalten und erinnern sich sowohl an Ereignisse als auch an die verschiedensten Zusammenkünfte.
- Tiere (über 80 Arten) zur Welt kommen, wachsen, älter werden und sterben. Unter sich und gegenüber den Menschen sind sie entweder aggressiv oder friedliebend. Einige von ihnen können gezähmt und benutzt werden.
- Es handelt sich um einen ganz neuartigen Dialogmodus und die Gesichter der Personen sind 3-dimensional.

Vertrieb: **BONICO**
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Germany

Serviceline: Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf usw.? Unsere Spiele-
Experten helfen Ihnen! Mo - Fr von 15.00 bis 18.00
Uhr. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto. Tel:
06107-62067

Auf Amiga - Atari ST / STE und
PC - kompatiblen Geräten ab
November 1990 verfügbar.



IBM SOFTWARE PARTNER

Das Geheimnis von Monkey Island

Der Amiga Joker meint:
Monkey Island ist ein-
deutig das bisher beste
Lucasfilm-Adventure
überhaupt!

Lucasfilm Games hatte ja schon immer einen guten Ruf, was Adventures anbelangt, aber diesmal haben die Leuten verschärft zugeschlagen: Die Grafiken und die Benutzerführung wurden verbessert, es gibt mehr Puzzles, witzigere Dialoge, einen Haufen kurzer Filmszenen, noch viel mehr animierte Personen und massenweise Sound. Also ungetrübter Abenteuer-spaß? Genau!

Die Hauptfigur des vier Disketten starken Games ist ein unternehmungslustiger Jüngling namens Guybrush Threepwood. Der schippert eines schönen Tages zu der Karibikinsel Melee Island, um sich dort seinen Herzenswunsch zu erfüllen – der Kna-be möchte ein berühmter Pirat werden. Im Prinzip liegt er da mit Melee Island auch ganz richtig, denn Seeräuber gibt's hier in rauen Mengen. Bloß daß die Jungs momentan gar nicht daran denken, ihrer gewohnten Arbeit nachzugehen; stattdessen stehen sie verschüchtert in der Gegend rum oder lassen sich in der Kneipe mit Grog volllaufen. Verantwortlich für ihre panische Angst ist Le Chuck, seines Zeichens Ex-Pirat und jetzt als Gespenst tätig. Vor ihm zittert die ganze ehrwürdige Branche, aber natürlich nicht unser junger Freund. Der läuft lieber in die örtliche Piratenschenke, um dort seinen Berufswunsch vorzu-tragen. Im Gastraum sitzen die Herren Freibeuter dicht an dicht – einer besof-fener als der andere! Sie haben auch etliche kleine Tips und noch viel mehr dumme Sprüche auf Lager, aber so richtig weiterhelfen können sie dem guten Guybrush nicht. Das kann erst der große Piratenhauptide, der sich im Nebenzimmer verborgen hält. So-bald Guybrush sein Begehren losge-worden ist, erläutert ihm dieser, wie man es anstellt, in die Piratengilde aufgenommen zu werden. Die Auf-nahmeprüfung besteht aus drei Teilen: Als erstes muß man den besten Schwertkämpfer der Insel im Zwei-kampf besiegen, dann eine wertvolle Statue aus dem Haus der Gouverneu-rin stibitzen (ohne sich dabei vom finster dreinblickenden Sheriff erwi-schen zu lassen), und schließlich noch einen verborgenen Schatz auf Melee Island finden.

Das wäre ja nun alles nicht weiter schwierig, Probleme gibt's erst, weil sich Guybrush in die Gouverneurin

verliebt, und diese kurz darauf von Le Chuck (dem Geisterkapitän) auf die Insel Monkey Island verschleppt wird. Wer sich auch nur ein bißchen im rauhbeinigen Seefahrgewerbe aus-kennt, weiß, was jetzt zu tun ist: Schnellstens die drei Prüfungen absol-vieren, eine Piratencrew anheuern, nach Monkey Island schippen, dort Le Chuck aufspüren und die Geliebte befreien – fertig! Von wegen... Schon auf der Überfahrt tauchen die ersten Schwierigkeiten auf, weil die Herren

Piraten sich lieber im Liegestuhl rä-keln und Drinks schlürfen, als ihre Arbeit zu erledigen – Selbermachen heißt die Devise. Auf Monkey Island darf man sich dann mit höchst skurri-len Typen herumschlagen: Beispiels-weise laufen da Kannibalen herum, die wegen des hohen Cholesteringehalts von Menschenfleisch zu Vegetariern geworden sind! Oder ein Schiffbrüchi-ger, der sich schon längst sein eigenes Schiff zusammengebastelt hat, es aber nicht benutzt – ein richtiger Schiffbrü-



Offne Schließe
Drücke
Ziehe

Geh zu
Nimm
Rede mit
Gib

Benutze
Schau an
Mach an
Mach aus

Geh zu
Pfefferminz
Roter Henne
Großes Stück Fleisch
Topf



Herrn...
Gepf...
Gepf...
Herr...

Für viele ist es wahrscheinlich die beste Nachricht des Tages: Gerade eben ist die Amigaversion der geheimnisvollen Affeninsel fertig geworden – und der Joker hat auch schon eines der ersten Testmuster aufgetrieben!

chiger muß schließlich auf seine Rettung warten...

Monkey Island ist witzig, fesselnd und dank der nochmals verbesserten Benutzerführung auch ausgezeichnet spielbar. Um Guybrush Befehle zu geben, kann man, wie gehabt, erst eines der Verben am unteren Screenrand und anschließend den gewünschten Gegenstand im Bildfenster anklicken. Es geht jetzt aber auch einfacher: Bewegt man den Mauszeiger z.B. auf eine Tür, leuchtet in der Verbenli-

ste der naheliegendste Befehl auf, in unserem Fall „Öffnen“. Mit der rechten Maustaste akzeptiert man diesen Vorschlag – und spart so auf Dauer eine Menge Klickarbeit. Die Grafiken sind nunmehr in vollen 32 Farben zu bewundern, und der Held läuft perspektivisch richtig ins Bild hinein und wieder heraus. Apropos Perspektive: Während bei „Zak McKracken“ oder „Indiana Jones“ alles nur von der Seite zu sehen war, werden die Orte hier von oben, von der Seite oder in einer

Schrägsicht gezeigt. Damit man sich größere Landschaften aus der Vogelperspektive anschauen kann, haben die Programmierer noch einen „Overhead“-Modus eingebaut. Selbstverständlich dürfen auch in Monkey Island die berühmten „Cut Scenes“ nicht fehlen, jene kurzen animierten Filmszenen, die man anschauen, in die man aber nicht eingreifen kann. Beim Sound hat Chris Hülsbeck höchstpersönlich für den guten Ton gesorgt, das Ergebnis kann sich hören lassen: Zahlreiche Geräuscheffekte, Reggae- und Calypso-Klänge umschmeicheln das Ohr.

Bis zu zehn Spielstände lassen sich auf Harddisk oder einer formatierten Extradisk abspeichern. Warum erwähne ich diese Selbstverständlichkeit? Nun, besonders häufig braucht man hier garnicht abzuspeichern, denn bei Monkey Island ist es praktisch unmöglich zu sterben! Es sei denn, man legt es wirklich darauf an und fordert etwa die Kannibalen mehrmals und ausdrücklich dazu auf, daß sie einen doch bitte fressen sollen... Außerdem gibt es keine Sackgassen bei der Lösung: Wer z.B. mal einen wichtigen Gegenstand verliert, braucht nicht neu zu starten, sondern findet an anderer Stelle wieder einen neuen!

Mit Monkey Island hat sich Lucasfilm förmlich selbst übertroffen; es ist noch humorvoller und wesentlich komplexer als seine Vorgänger – und es schöpft die Grafik- und Soundmöglichkeiten des Amiga weitgehend aus. Kann man von einem Computerabenteurer eigentlich noch mehr verlangen? (C. Borgmeier)



Das Geheimnis von Monkey Island

Grafik:	83%
Sound:	80%
Handhabung:	95%
Spielidee:	90%
Dauerspaß:	93%
Preis/Leistung:	90%
Red. Urteil:	93%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Lucasfilm Games

Bezug: Frank Heidak



Spezialität: Komplette in deutsch, kein Kopierschutz, Codewheel-Abfrage. Kleiner Gag für Angeber: Drückt man Ctrl. – W erscheint der Abspann, als hätte man das Game gelöst...

HOTLINE - 02101/63757
 Dienstag und Donnerstag zwischen 10 und 19 Uhr
 Telefonieren Sie unter diesem Angebot unter der Nummer 02101/63757
 Sonntag und Montag sind die Telefonate kostenpflichtig.
 Name _____
 Straße _____
 PLZ _____
 UBSOFT
 Rushware GmbH
 Bruchweg 128-132
 40474 Düsseldorf 2

WILDER A

KÜHN



EINE RUNDE SACHE
 Testen Sie Ihre Geschicklichkeit und Ihr Reaktionsvermögen bei diesem schnellen und spannenden Spiel. Sortieren Sie nach Farben, die zahlreichen Kugeln die vom Himmel fallen bis Sie den Bildschirm leergeräumt haben. Viel Spaß... und seien Sie schnell.
 ST - AG - PC



ZAD, meine Aufgabe als Dein Meister ist nun beendet. Ich habe Dich die universelle Weisheit gelehrt und Deine Tapferkeit ohne Grenzen. Du bist nun in der Lage DAIMON die Schranken zu brechen.
 ST



Sie sind der Geist der verstorbenen Sir Reginald Arrow und Sie müssen sich um den kleinen Tom kümmern, dessen Mutter vom bosartigen Endor entführt worden ist.
 ST - AG - PC



UBISOFT
Entertainment Software

Vertrieb: RUSHWARE Bruchweg 128.132 D 40474 Düsseldorf 2

ALS IHRE

STEN

UNDE



Brummende Motoren, begeisterte Massen, geschwindigkeitsrausch und Nervenkitzel erwarten Sie am Anfang des fünften Jahrtausends.
ST - AG

Jupiter's
MASTERDRIVE



Vom Rom bis New-York sind alle Länder in Schrecken versetzt und versuchen den dunklen Mächten zu entkommen. Helfen Sie dem muskulösen Androiden RANX, die Welt vom Bösen zu befreien und seine Freundin Talma wieder zu finden.
ST - AG - PC



**brain
blasters**

Das bewährte Rezept um Brainblaster zu werden! (Brainblaster: Zauberer und Lilliputianer, Bewahrer des Wissens). Der Zaubertrank "Brainstorming" Zutaten:
- 1 Unze Gedächtnis
- 2 Prisen-Logik
- 1/2 Fingerhut Ausdauer
- ein wenig Humor
ST - AG - PC



UBI SOFT
Entertainment Software



UBI SOFT
Entertainment Software

AUBIN MICHEL
Ranx by Liberator & Tamburini

FT

Software

KARST 2 - Tél. 02101/6076 - Karasoft/Thali

Lucasfilm Games – der Name steht weltweit für fantastische Adventures und unterhaltsame Flugsimulationen. Aber ein Puzzle-Action-Game im Comiclook? Paßt das überhaupt zur Firmentradition?

Night Shift



Der Amiga Joker meint:
Mit Night Shift macht
das Arbeiten aus-
nahmsweise richtig
Spaß!

Und wie es paßt! Denn wenn Hollywoods Erfolgsproduzent George Lucas seinen Namen unter ein Produkt setzt, dann erübrigt sich meist die Frage nach der Qualität. Und was die Skurrilität betrifft, steht Night Shift einem „Zak McKracken“ kaum nach: Die Aufgabe des Spielers besteht nämlich darin, mit abenteuerlich konstruierten Maschinen Spielzeugpuppen zusammenzubasteln!

Bevor unser Held der Arbeit ans Fließband darf, muß er aber erstmal ins Büro des Schichtleiters. Der teilt ihm mit, wieviele Püppchen produziert werden sollen und gibt ihm eine Karte mit vier Fruchtsymbolen – den Zugangscodes für die nächste Schicht. Die „Schichten“ entsprechen den (insgesamt 32) Levels, die Karten sind natürlich der jeweilige Levelcode. Soweit so gut, besichtigen wir also mal die Werkhalle. Die besteht aus mehreren übereinanderliegenden Plattformen, Fließbändern und diversen Maschinen. Weil der ganze Krempel ohne Strom keinen Mucks von sich gibt, darf man sich als erstes auf ein Generator-Fahrrad schwingen und kräftig

in die Pedale treten (Joystick links/rechts). Damit wäre die erste gute Tat des Tages vollbracht – jetzt können wir uns langsam daranwagen, zu den einzelnen Maschinen zu hüpfen, Schalter umzulegen, sowie Dampfkessel und Rührmaschine in Gang zu bringen. Wichtig ist, dabei immer darauf zu achten, daß die Puppenteile auch richtig weitertransportiert und zusammengesetzt werden. Zu allem Überfluß müssen zwischendurch auch noch diverse Schrauben angezogen werden; dummerweise lassen sich die Werkzeuge dazu nur einmal verwenden, weshalb man ständig neue aufsammeln muß. Und das Allerschönste: Die ganze Produktion läuft unter Zeitdruck ab!

Auf den ersten Blick macht Night Shift einen recht verworrenen Eindruck, und es ist tatsächlich auch relativ mühselig zu erlernen. Aber es lohnt sich: Das Game steckt voller Puzzles, die teilweise echt knifflig sind. Wer sie nicht schnell genug löst, baut seine Puppen entweder falsch zusammen oder wird einfach nicht rechtzeitig fertig. Sobald man dann die Funktion der einzelnen Maschinen und ihr Zusammenspiel begriffen hat, kommt wirklich Spielspaß auf, und das nicht zu knapp! Auch technisch wurde das Game erstklassig in Szene gesetzt: Die Grafik ist ausgesprochen farbenprächtig und zudem hervorragend animiert. Die Geräusche der ratternden Maschinen klingen zwar ein bißchen übertrieben, aber immer noch realistisch.

Wer also die Geduld aufbringt, den anfänglichen Motivationstiefpunkt beim Erlernen des Spiels zu überwinden, dem können wir ein paar sehr vergnügliche „Arbeitsstunden“ versprechen! (C. Borgmeier)



Night Shift

Grafik:	80%
Sound:	72%
Handhabung:	61%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	72%
Für Experten	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Lucasfilm Games	
Bezug: Rushware	

Spezialität: Kein Kopierschutz, Installation auf Festplatte möglich, Codewheel-Abfrage.



ocean

BONICO Serviceline
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Bonico Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonico-
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr
Ein Anruf genügt!
Tel. (0 61 07) 6 20 67.
Schriftliche Anfragen
nur gegen Rückporto.

Ultima V

Warriors of Destiny

Was haben wir Amigianer nicht schon für Höllenqualen ausgestanden, weil die Fortsetzungen der gigantischen Rollenspiel-Saga immer eine Ewigkeit auf sich warten lassen.

Aber jetzt ist die Abenteuerwelt ja wieder in Ordnung – und zwar schwer in Ordnung!

Der Amiga Joker meint:
Ultima V – zur Zeit das ultimative Rollenspiel!

Ganz und gar nicht gut sieht es dagegen in Britannia aus: Lord British ist bei einer Expedition verschollen, und

ein übler Kerl namens Blackthorne hat die Herrschaft an sich gerissen. Der tyrannisiert jetzt die Bewohner des krisengebeutelten Landstrichs nach Leibeskräften – wer nur auf den Bürgersteig spuckt, darf schonmal sein Testament

machen. Weil ein Lump nicht genug ist, treiben zu allem Unglück auch die berüchtigten Shadowlords ihr Unwesen im Land. Höchste Zeit also, ein paar Kameraden einzusammeln und all den Unholden mal kräftig einzuheizen!

Wer die Ultima-Serie nicht kennt, könnte jetzt denken, es handle sich hier einfach um eins der üblichen Hack & Slay-Rollenspiele à la „Bard's Tale“. Weit gefehlt! Ultima V ist weit mehr als das – eine Welt für sich, ein lebender Mikrokosmos und für den Spieler schon fast eine Lebensaufgabe. Allein das zu erforschende Gebiet hat enorme Ausmaße: Auf der Oberfläche gibt es 30 verschiedene Orte, die zum Teil mehrere Ebenen haben, dazu kommen riesige Wasser-, Wald- und Wüstenflächen etc. Dann noch die Unterwelt, die der Oberwelt größtenteils in keinsten Weise nachsteht – in den Dungeons von Ultima haben sich angeblich schon die erfahrensten Dungeon Master verirrt... Das alleine hätte bereits für einen Hit gereicht, aber hier wird noch viel mehr geboten: Die Welt von Ultima lebt! Die (über 400) Personen des Spiels stehen nicht bloß gelangweilt in der Gegend herum und warten auf die nächste Abenteuergruppe zum Vermöbeln, nein, sie führen fast alle ein „richtiges“ Leben. Das bedeutet z. B., daß sie ihr Verhalten dem Wechsel der Tageszeiten anpassen, daß man mit ihnen ausgiebig palavern und ihnen Geheimnisse entlocken kann, und vieles mehr. Außerdem gibt es wieder eine unglaublich packende Geschichte, Rätsel ohne Ende, sowie unzählige kleine Details, die

die Motivation monatelang hochhalten.

Man merkt dem Game an, daß seine Schöpfer versucht haben, es so perfekt wie irgend möglich zu machen. Am deutlichsten zeigt sich das im Kampf- und Zaubersystem, das jetzt wirklich über alle Zweifel erhaben ist. Die Grafik ist allerdings (wie gewohnt) eher zweckmäßig, aber am Amiga sind die Strichmännchen vergleichsweise noch am schönsten. Die Musik ist erstklassig, und selbst über die Effekte kann man nicht motzen. Bei der Steuerung wurde nichts geändert – der Avatar von Welt spielt also immer noch mit der Tastatur, weil die Maus nur mit einigen Standardfunktionen belegt wurde. Der kurzen Rede langer Sinn: Besorgt Euch das Teil, Leute – bis Ultima VI den Weg vom PC zur „Freundin“ gefunden hat, kann's schließlich noch ein bißchen dauern... (mm)



Ultima V

Grafik:	57%
Sound:	81%
Handhabung:	87%
Spielidee:	93%
Dauerspaß:	96%
Preis/Leistung:	91%
Red. Urteil:	95%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Origin	
Bezug: Frank Heidak	

Spezialität: Vorzügliche (englische & kurze deutsche) Anleitung, viel Begleitmaterial, Kopierschutz, zwei Disketten.



HIT

World Wonders



1 MB Speichererweiterung
mit Uhr, abschaltbar 159,00
A 10 Tank Killer 84,90
Adv. Tactical Fighter 2 62,90
Alcatraz dt. 62,90
Alpha Waves dt. 62,90
Antares dt. 62,90
Apprentice dt. 56,90
Atomic Robokid dt. 62,90
Awesome 62,90
Bad Blood 73,90
Badlands dt. 62,90
Bards Tale 3 a. A.
Bar Games 62,90
B.A.T. 62,90
Battle Command dt. 62,90
Battlemaster 73,90
Billy the Kid dt. 62,90
Buck Rogers 73,90
Cadaver kompl. dt. 69,90



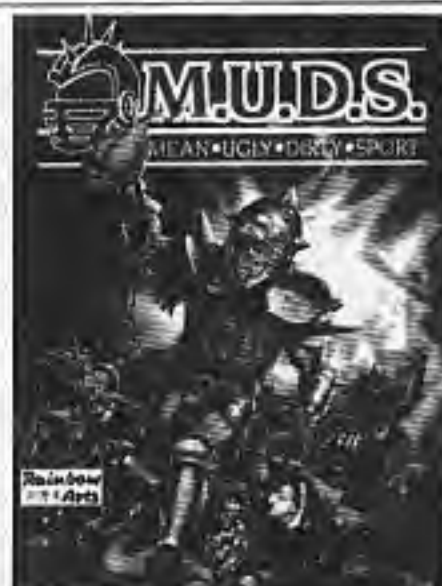
Captive 62,90
Carthage 62,90
Champion of Ray 65,90
Chuck Yeagers V.2.0 dt. 69,90
Corporation dt. 62,90
Crimewave dt. 62,90
Curse of t. Azure Bonds 69,90
Das Stundenglas a. A.
Dick Tracy 62,90
Dino Wars dt. 53,90
Dragonsbreed dt. 62,90
Dragon Wars 69,90
Elvira 65,90
Epic dt. 62,90
E-Swat dt. 62,90
Extase 69,90
F-19 Stealth Fighter dt. 79,90
Falcon Mission Disk 2 dt. 54,90
Fire & Forget 2 dt. 62,90
Gremlins 2 dt. 62,90
Hägar der Schreckliche a. A.
Narc dt. 62,90
Navy Seals dt. 62,90
Never Ending Story 2 69,90
Nightbreed dt. 62,90
Nitro 62,90
Operation Harrier 62,90
Operation Stealth kompl. dt. 62,90
Over the Net dt. 62,90
Pang dt. 62,90
Paradroid 90 dt. 62,90
Plotting dt. 62,90
Pool of Radiance dt. 67,90
Powermonger dt. 69,90
Puzznic dt. 62,90
RA dt. 56,90
Ranx 62,90
Rick Dangerous 2 dt. 62,90
Riders of Rohan 65,90
Robocop 2 dt. 62,90
Rogue Trooper dt. 62,90
R-Type 2 dt. 62,90

VIDEOPREISLISTE Nr. 6

- alle Neuheiten auf einer 3-Stunden-Cassette
- jedes Spiel wird ca. 3 Minuten vorgestellt
- inklusive Preisangaben für alle Systeme
- z. B. M.U.D.S., Powermonger, Indy 500 ... u.v.a.
- Videopreisliste Nr. 5 für nur: 19,90 DM

Copyright, Idee und alle Rechte bei World of Wonders

Hard Drivin 2 dt. 62,90
Indianapolis 500 dt. 69,90
Invest kompl. dt. 64,90
Int. Soccer Challenge 62,90
Ishido dt. 62,90
James Pond dt. 62,90
Jockey Wilson Dart 29,90
Killing Came Show dt. 62,90
Legend of Billy Boulder 62,90
Light Corridor dt. 62,90
Line of Fire dt. 62,90
Loopz dt. 62,90
Lords of Loom kompl. dt. 64,90
Lost Patrol kompl. dt. 62,90
Lotus Esprit Turbo dt. 62,90
M1 Tank Platoon dt. 80,90
Mad Prof. Mariarti dt. 51,90
Magic Fly dt. 69,90
Manix dt. 62,90
Mean Streets dt. 62,90
Mig 29 80,90
Monthly Phytan Flying C. 51,90
M.U.D.S dt. 62,90
Saint Dragon dt. 62,90
S.C.I. (Chase HQ 2) dt. 62,90
Second World dt. 59,90
Sly Spy dt. 62,90
Snowstrike 65,90
Speedball 2 dt. 69,90
Spellbound dt. 51,90
Star Control 73,90
Stratego 62,90
Street Rod a. A.
Strider 2 dt. 62,90
Stun Runner dt. 62,90
Subbuteo 62,90
Super Off Road Racer 62,90
Supremacy dt. 73,90
Swiv 62,90
Team Yankee 73,90
T. Mutant Hero Turtles 62,90
The Immortal kompl. dt. 69,90
Their Finest Hour dt. 76,90
Time Guardian dt. 62,90
Toki dt. 62,90
Torvak the Warrior dt. 62,90



Total Recall dt. 62,90
Transworld kompl. dt. 64,90
Ultima 5 73,90
U.N. Squadron dt. 62,90
Vaxine dt. 62,90
Viking Child 62,90
Voodoo Nightmare 62,90
Welltris dt. 73,90
Wild West World 91,90
Wings of Death dt. 69,90
Wolfpack 76,90
Wonderland 73,90
World Soccer dt. 34,90
Xiphos 62,90

PS:
The Secret of Monkey
Island dt. 69,90

**Andere Spiele,
die Sie in dieser
Zeitschrift finden,
auf Anfrage!**

Lösungsbücher:

Champions of Krynn 29,90
Codename Iceman 29,90
Dragon Wars 29,90
Dungeonmaster 29,90
Future Wars 29,90
Legend of Fairghail 29,90
Loom 29,90
Might & Magic 2 29,90
Operation Stealth 29,90
Pool of Radiance 29,90

andere Bücher auf Anfrage!

**BESTELLUNGEN AB
90,00 DM
Versandkosten frei!**

**Kostenlos aktuelle
Preisliste anfordern!
System angeben
frankierten Rückumschlag
beilegen!**

World of Wonders

**Höhenstr. 31
6231 Schwalbach / Ts.**

Tel. 0 61 96 / 8 24 67

**Mo-Fr.: 14-21 Uhr
Sa: 9-14 Uhr**

GAMEBOY Spiele:

Batman 59,90
Bomber Boy 56,90
Double Dragon 59,90
Master Karateka 56,90
North Ken 52,90
Puzznic 59,90
T. Mutant Ninja Turtles 61,90
andere Spiele auf Anfrage

GAMEBOY

+ Tetris
+ Kopfhörer
+ Dialogkabel
für nur: **154,90**

Lightboy 69,90
Schultertasche 42,90
Tragekoffer 42,90

Versandkosten: NN + 7,-, VK + 5,- DM

Ausland nur VK + 12,- DM — Preisänderungen vorbehalten!



Wichtige Messen, wie zum Beispiel die Amiga 90, läßt sich ein wahrer Freak natürlich nicht entgehen – schon garnicht ein Dr.Freak! Und auch die Szene gibt sich bei solchen Ereignissen meist ein Stelldichein, um ... ja, um was eigentlich?

Tatsächlich haben die bösen Raubkopierer auf solchen Messen meist anderes im Sinn als Otto Normaluser. Der begnügt sich in der Regel damit, sich über neue Entwicklungen in Sachen Hard & Soft zu informieren, und vielleicht nebenher noch ein paar Goodies wie Sticker oder Poster abzusahnen. Was aber ein echter Cracker ist, der hat so eine Art Lämpchen im Kopf, das bei jedem vorgeführten Spiel (oder auch Demo) das schöne Wörtchen „Release“ in seinem Hirn aufleuchten läßt. In der Praxis wirkt sich das meist so aus, daß auf einer solchen Veranstaltung alles geklaut wird, was nicht niet- und nagelfest ist: Unter den Augen der verdutzten Standinhaber verschwinden Preview-, Beta- und Sonstwieversionen aus Laufwerken, Taschen, Schubladen usw....

Bei solchen Zuständen ist es nicht weiter verwunderlich, wenn nun die Aussteller verzweifelt versuchen, ihre Schätze vor dem Zugriff der beutegierigen Jäger zu schützen. Konnte man früher auf fast allen Messeständen fröhlich herumspazieren, so erinnern manche der Boxen heute schon eher an kleine Festungen. Der Zugang ist dem Publikum meist nur noch an einer (strategisch überschaubaren) Stelle möglich, der Amiga wird bei Nichtgebrauch unter dem Tisch ver-

steckt. Wird gerade ein Programm vorgeführt, so stehen ein paar Bewacher um den Rechner herum, die Disk läßt man tunlichst trotzdem nicht im Laufwerk. Sollte sich das mal nicht vermeiden lassen, wird der Schacht halt mit Klebeband „gesichert“. Ja, bei der Vorführung von „Powermonger“ waren sogar regelrechte Bodyguards zu bewundern, die grimmigen Blickes vor dem Disketten-schacht Wache hielten!

Hilft aber alles nix, nach jeder größeren Veranstaltung tauchen mit schöner Regelmäßigkeit Releases mit dem stolzen Vermerk „from the Show“ (CES in London) oder „stolen on Amiga 90“ im Intro auf. Das liegt daran, daß verschiedene Gruppen sich den verschärften Jagdbedingungen angepaßt haben und nun bereits trainierte „Spezialeinheiten“ auf die Pirsch schicken. Beispielsweise verwickeln zwei der Langfinger den „Standwächter“ in ein Gespräch, wobei sie mit ihren mehr oder weniger breiten Rücken einen Kollegen abdecken, der zwischenzeitlich abräumt. Sobald etwas von Wert erhascht wurde, bringt einer aus der Mannschaft die Beute mit Lichtgeschwindigkeit an ein sicheres Plätzchen außerhalb des Messegeländes. Meist sind das Jugendherbergen, die an solchen Tagen oft mehr Ähnlichkeit mit einem Ko-

pierwerk haben denn mit einer preisgünstigen Schlafstätte.

Neben derart schändlichem Treiben haben sich für Szenemitglieder schon ein paar liebgewonnene Messe-Traditionen eingebürgert: Wer beispielsweise Lust auf ein Pläuschchen mit den Leuten von der Konkurrenz hat, findet sich am Commodore-Stand ein, der ganz allgemein als Treffpunkt gilt. Eine ganz neue Errungenschaft der Amiga 90 war es, einladend weiße Wände als Graffiti-Pinbrett zu mißbrauchen. Am letzten Messetag war praktisch kein Fleckchen mehr zu finden, das nicht mit wichtigen Mitteilungen wie „XXX are the best!“ oder „Contact YYY for swapping“ verziert war! Obwohl die Szene-Prominenz in Köln hauptsächlich durch die Programmierer bekannter Gruppen vertreten war (Spreader, Swapper und Cracker waren eher in der Minderheit), war das Thema „Raubkopieren“ doch in aller Munde – sogar eine eigene Podiumsdiskussion stand dazu am Programm. Neben einem vereinsamten Ex-Cracker, dem berühmt/berüchtigten Anwalt Günter von Gravenreuth und einigen Mitgliedern von Industrie und Presse saß auch unser geschätzter Chefredakteur mit auf der Bühne. Die Diskussion erwies sich jedoch als ausgesprochen langweilig, so daß

sich „Big Boss Mike“ ein mehrmaliges und ausgiebiges Gähnen nicht verkneifen konnte...

Na, wenn das kein schöner Schluß für unseren heutigen Szenebericht ist? Nächstes Mal habe ich einen besonderen Leckerbissen für Euch: Angeregt von unserem Computer-ABC gibt's ein ganz spezielles Szene-ABC – für den vollen Durchblick in allen Lebenslagen! Bis bald,

Euer

DR. FREAK

Joker Verlag
„Dr. Freak“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

AMIGA Programme

888 ATTACK SUB DT.	85,90
A10 TANK KILLER 1MB	79,90
ACCOLADE IN ACTION	89,90
ADIDAS CHAMPIONSHIP	85,90
AMOS GAME CREATOR	100,90
APPRENTICE DT.	54,90
ATOMIC ROBOKIT DT.	59,90
AWESOME DT.	75,90
BACK TO THE FUTURE 2	59,90
BADLANDS	59,90
BARGAMES	85,90
BAT DT.	75,90
BATTLECHESS 2 DT. *	65,90
BATTLECOMMAND DT. *	59,90
BATTLEMASTER DT.	69,90
BERLIN EAST VS. WEST DT.	64,90
BETRAYAL DT. *	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90
BILLY THE KID DT. *	59,90
BLOCK OUT DT.	85,90
BUDOKAN DT.	85,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90
BSS JANE SEYMOUR DT.	59,90
CABAL	59,90
CADAVER DT.	85,90
CARMEN SAN DIEGO DT.	72,90
CASTLE MASTER DT.	84,90
CAPTIVE	89,90
CENTURY DT. *	59,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAOS STRIKES BACK *	59,90
CHASE HQ 2 DT. *	59,90
CHESSCHAMPION 2175 DT.	72,90
CHESS SIMULATOR	59,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
COMBO RACER DT.	59,90
CONQUEST OF CAMELOT 1 MB	89,90
CORPORATION DT.	85,90
CRIME TIME DT. *	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	89,90
DAMOCLES DT.	59,90
DAY OF THUNDER DT.	59,90
DINOWARS DT.	54,90
DOMINATION DT.	59,90
DRAGON BREED DT.	59,90
DRAGON FLIGHT DT.	72,90
DRAGON FORCE	65,90
DRAGONS LAIR 2 1 MB	104,90
DRAGON STRIKE	65,90
DRAGON WARS *	65,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,90
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
EDITION ONE DT.	59,90
ELITE DT.	65,90
ELVIRA DT. *	65,90
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	64,90
EPIC *	59,90
EPYX SPORTING GOLD DT.	59,90
EXTASE DT.	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	81,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,90
F-16 MISSION DISK 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	89,90
F-20 RETALIATOR	84,90
FATAL HERITAGE DT.	89,90
FINAL BATTLE DT.	85,90
FINAL COMMAND DT.	65,90
FIRE AND FORGET 2 DT.	59,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90
FUMBO'S QUEST DT.	65,90
FLIP IT & MAGNOSE	59,90
FLOOD DT.	85,90
FUTURE BASKETBALL DT.	59,90
GOLDEN AXE DT.	59,90
GOLD OF THE AZTECS DT.	59,90
GREMLINS 2 DT.	49,90
GUNSHIP DT.	89,90
HARD DRIVIN 2 *	59,90
HARLEY DAVIDSON	72,90
HEROES COMPILATION	89,90
HORROR ZOMBIES DT. *	85,90
IMMORTAL DT. 1 MB	65,90
IMPERIUM DT.	85,90
INTERNATIONAL 3D TENNIS	85,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	65,90
INSPECTOR GRIFFU DT.	49,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL. DT.	65,90
INVEST DT.	65,90
ISHIDO DT.	65,90
ISLAND OF LAST HOPE	65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB	74,90
IT CAME FROM ... DATA DISK DT. 1 MB	39,90
JAMES POND	85,90

AMIGA Programme

JUMPING JACKSON DT.	49,90
JACK NICKLAS GOLF	59,90
JACK NICKLAS GOLF DATA DISK	37,90
KHALAAN DT.	85,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KILLING GAME SHOW DT.	54,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK	84,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
KLAX	49,90
LAST NINJA 2 DT.	59,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB	85,90
LEMMINGS	59,90
LETTRIX DT.	59,90
LIGHT CORRIDOR DT.	65,90
LI WUHS CHALLENGE DT.	54,90
LOGO DT.	85,90
LOOM DT.	69,90
LOOPZ	59,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.	72,90
LOST PATROL DT.	59,90
LORDS OF DOOM DT.	65,90
LOTUS TURBO CHALLENGE	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAGIC FLY DT.	85,90
MANCHESTER UNITED DT.	59,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO 1MB	74,90
MANIAC MANION DT.	89,90
MANIX	59,90
MAUPITI ISLANDS *	85,90
MEAN STREETS DT. *	85,90
MIDWINTER DT.	84,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	59,90
MIGHT + MAGIC 2	89,90
MIND GAMES DT.	59,90
MONTY PYTHON	54,90
MOONBLASTER DT.	54,90
M.U.D.S. *	85,90
MURDER DT.	59,90
N.A.R.C. DT. *	59,90
NEUROMANCER DT. 1 MB	85,90
NIGHT BREED DT.	59,90
NIGHTHUNTER DT.	85,90
NITRO DT.	59,90
NORTH + SOUTH DT.	59,90
NY WARRIORS 1 MB	54,90
OIL IMPERIUM DT.	54,90
ON THE ROAD KOMPLETT DT.	69,90
OOPS UP DT.	59,90
OPERATION BARRIER DT.	59,90
OPERATION SPRUANCE DT.	74,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG DT.	11,90
ORIENTAL GAMES DT.	65,90
OVER THE NET DT.	59,90
PANG DT. *	59,90
PARADROID 90 DT.	59,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIRATES DT.	85,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PLOTTING DT.	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERBOAT	65,90
POWERMONGER DT.	85,90
POWERPACK COMPILATION	65,90
PRINCE OF PERSIA	65,90
PROFESSOR MARIARTI DT.	49,90
PROJECTILE DT.	85,90
PUZZNIK DT. *	59,90
RA DT.	54,90
RAINBOW ISLAND DT.	59,90
REEDER DT.	49,90
RED STORM RISING DT.	85,90
RESOLUTION 101 DT.	65,90
RICK DANGEROUS 2	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROCK 'N' ROLL DT.	59,90
ROGUE TROOPER	59,90
SAINT DRAGON DT.	59,90
SARACON	65,90
SATAN *	54,90
SECOND WORLD	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT. *	65,90
SEGA MASTER MIX DT.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 2 Incl. SHIRT DT.	75,90
SHADOW WARRIORS DT.	59,90
SHOCKWAVE	59,90
SIM CITY DT.	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SIMULCRA DT.	65,90
SOCCERMANIA DT.	65,90
SOUNDEXPRESS	85,90
SPEEDBALL 2 *	65,90

AMIGA Programme

SPINNOZZY WORLDS DT.	59,90
SPY WHO LOVED ME	49,90
STAR CONTROL *	85,90
STARFLIGHT DT.	85,90
STREET HOCKEY	59,90
STRIDER II DT.	54,90
SUBBUTED	84,90
SUPER OFF ROAD RACER DT.	89,90
SUPREMACY	69,90
SWORD OF THE SAMURAI DT. *	65,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT. *	65,90
TEAM YANKEE DT.	65,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	85,90
TESTDRIVE 2	63,90
TESTDRIVE 2 SCENERY'S JE	35,90
THEIR FINEST HOUR DT.	89,90
THE THIRD COURIER	85,90
THUNDERSTRIKE DT.	59,90
TIE BREAK DT.	65,90
TIME MACHINE	59,90
TIME RACER DT.	65,90
TOM AND THE GHOST DT. *	65,90
TOTAL RECALL DT. *	59,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90
TOWER FRA DT.	74,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TREASURE TRAP	59,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TV SPORTS BASEBALL DT. *	74,90
TURRICANE DT.	54,90
ULTIMA 5	79,90
UNLIMITED GOLF (JACK NICKLAS)	72,90
UNIS 2 DT.	72,90
UN SQUADRON	59,90
UNREAL DT.	79,90
VAXINE DT.	85,90
VENUS FLY TRAP	54,90
VOODOO NIGHTMARE DT.	85,90
WARHEAD	59,90
WELLTRIS DT.	89,90
WESTPHASER mit Zubehör	89,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WHEELS OF FIRE	69,90
WINGS DT.	74,90
WINGS OF DEATH DT.	65,90
WINGS OF FURY	59,90
WOLFPACK DT. *	74,90
X-OUT DT.	54,90
XIPHOS *	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	84,90
ZOMBIE DT.	64,90

PREISHITS AMIGA

ACTION SERVICE	17,90
ADVANCED FRUIT MACHINE SIM.	24,90
ADVANCED SKI SIMULATOR	17,90
AIRBORNE RANGER	29,90
BAAL	17,90
BALLISTIX	17,90
BARTS TALE 2	29,90
BLOOD MONEY	17,90
CONFUCT	17,90
CAPTAIN BLOOD	17,90
CYCLES ACCOLADE	24,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLY FIGHTER	24,90
GRIMBLOOD	17,90
IMPACT	17,90
INTERCEPTOR	29,90
ITALY 90	17,90
KIKSTART 2	17,90
NITRO BOOST CHALLENGE	17,90
ON SAFARI	17,90
PACMANIA DT.	17,90
PRO TENNIS SIMULATOR	17,90
PRO POWERBOAT SIMULATOR	17,90
PROTECTOR	17,90
QUARTZ	24,90
ROCK STAR	17,90
S.A.S. COMBAT	17,90
SEWINDER 2	17,90
SPIDERTRONIC	17,90
STORMLORD	24,90
SUPER WONDERBOY	24,90
T-BIRD	17,90
TREASURE ISLAND DIZZY	17,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht

SONSTIGES

KIND WORDS 2 TEXTVERARBEITUNG DT.	109,90
INFOFILE DATENBANK DT.	109,90
OKTALYZER DT. MUSIK EDITOR	79,90
DE LUXE VIEW -VIDEO DIGITIZER-	349,00

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY	189,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
MIDI CONNECTOR	79,90
SYNCHRO EXPRESS 2	99,00
X-COPY 2 Incl. Hardware	59,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL Incl. Hardware	74,90

Diskettenlaufwerke

3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 179,90

5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 4080 TRACKS, MS DOS, 880 KB, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 229,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR 109,90

1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR 249,90

2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR 289,90

8,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT 499,00

Harddisk

HARDDISK STATIONEN FÜR AMIGA 500	
30 MBYTE	1099,00
40 MBYTE NEC	1299,00
50 MBYTE	1359,00
80 MBYTE	1499,00

AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2000

30 MBYTE	899,00
40 MBYTE	1099,00
40 MBYTE SCSI	1299,00
60 MBYTE SCSI	1399,00
80 MBYTE SCSI	1499,00

ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG UND MIT AUTOBOOT A.L.F. 2 TREIBER AUSGELIEFERT.

MODEMS/BTX INTERFACE

BEST MODEM 2400 L	299,00
BEST MODEM 2400 PLUS	439,00
BEST MODEM 2400 EC MNP 5	549,00

BTX INTERFACE F. MULTITERM SOFT. 129,00

BTX INTERFACE F. COMMODORE SOFT. 129,00

Die Inbetriebnahme dieser Modems/Btx Interface am Netz der DBP-Telecom einschl. West Berlin ist unter Strafe verboten!!

Scanner

REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI, SW, 64 MM	499,00
REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI, SW, 105 MM	859,00
REIS HANDY SCANNER TYP 8 COLOR, 4096 FARBEN, 64 MM	1499,00
REIS PERSONAL A4 SCANNER, 200 DPI	

LEERDISKETTEN

3,5" 2DD NoName 10er	9,90
3,5" 2HD NoName 10er	19,90
5,25" 2DD NoName 10er	5,90
5,25" 2HD NoName 10er	12,90

MÄUSE

REIS MOUSE FÜR ALLE AMIGAS	79,00
MOUSE SET HAUSHALTERPAD	19,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90

* - BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. *
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Eurocheck plus 10,00 DM

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!
TÄGLICH
NEUHEITEN!

6x in Berlin!

Prüfen Sie die Software,
vor dem Kauf!

Endlich nicht mehr die
"Katze-im-Sack" kaufen!

SoftPower Filialen

Wedding - Schwedenstraße 18c
Spandau - Schönwalder Str. 65
Moabit - Stromstraße 55

SoftPower Stationen

Neukölln - Hermannstraße 12
Neukölln - Lahnstraße 94
Charlottenburg - Wundtstr. 58/60

NEUHEITEN - SERVICE

030/492 20 56 - 10.00-18.30

VERSAND - SERVICE

030/375 60 13 - 10.00-18.30



SoftPower
wünscht
allen Kunden
ein Frohes Fest
und einen
Guten Rutsch!

Versand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch
Porto und Verpackung!

SoftPower
Schönwalder Str. 65
D-1000 Berlin 20

SoftPower Filiale HANNOVER

Wir führen Software,
Public Domain und Zubehör, für
• Amiga • Atari • C-64 • PC •

Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1
Tel.: 0511/809 44 84

NEU NEU NEU NEU
SoftPower Station
HANNOVER

Burgdorfer Str. 48
3160 Lehrte
Tel.: 05132/41 12

02162/12073



02162/12073

Software	Amiga	PC	ST	C64
588 Attack Submarine	Sim 59,50	72,50	-	-
A-Mos	Adv 99,50	Stw 99,50	-	-
Advanced Tactical Fighter 2	Sim 84,50	89,50	89,50	-
Altered Destiny	Adv a.A.	74,50	-	-
Awesome	Act 34,50	-	-	-
B.A.T.	Sim a.A.	-	89,50	-
Bad Blood	Adv -	79,50	-	-
Battle Tale 3	Rel 89,50	69,50	-	44,50
Battle Command	Adv 89,50	-	a.A.	-
Battle Squadron	Act 59,50	-	a.A.	-
Blood Money	Act 59,50	59,50	a.A.	34,50
Book Rogers	Rel 89,50	89,50	-	-
Brakman	Act 59,50	64,50	-	-
Bundesliga Manager	Sim 49,50	59,50	49,50	-
Cadaver	Adv 49,50	-	64,50	-
Captive	Adv 84,50	-	64,50	-
Carmen Sandiego	Adv 89,50	-	69,50	-
Centurion, Defender of Rome	Str a.A.	64,50	-	-
Champions of Krym	Rel 84,50	71,50	89,50	59,50
Chaos Strikes Back	Rel 84,50	-	89,50	-
Chuck Yeager 2.0	Sim 84,50	-	64,50	-
Codenamed Ironsides	Adv 89,50	89,50	-	-
Colonel Bequest	Adv 34,50	64,50	-	-
Cover Action	Act a.A.	99,50	-	-
Comic Getter (1. Version)	Str 99,50	-	-	-
Copilot II	Str 19,50	-	19,50	-
Conqueror	Sim 84,50	84,50	84,50	-
Conquest of Camelot	Adv 89,50	89,50	89,50	-
Corporation	Adv 84,50	-	84,50	-
Curse of the Aztec Gods	Rel 89,50	89,50	89,50	64,50
Curse of Ra	Adv 34,50	59,50	64,50	39,50
Das Shanderglas	Adv 74,50	74,50	74,50	-
Dieo Wars	Act 57,50	-	-	-
Dragon Breed	Act 84,50	-	64,50	44,50
Dragonflight	Rel 74,50	74,50	74,50	-
Dragonstrike	Sim 69,50	-	-	-
Dungeon Master	Rel 84,50	-	59,50	-
E.S.S.	Sim 89,50	89,50	-	-
Ellie	Sim 84,50	84,50	-	-
Emlyn Hughes Inc. Soccer	Sim 59,50	-	59,50	34,50
F 16 Combat Pilot	Sim 59,50	59,50	59,50	49,50
F 16 Falcon	Sim 74,50	89,50	74,50	-
F 16 Falcon 2	Sim -	a.A.	-	-
F 16 Falcon Mission Disk	Sim 49,50	-	59,50	-
F 16 Falcon Mission Disk 2	Sim 49,50	-	49,50	-
F 19 Stealth Fighter	Sim 89,50	84,50	89,50	-
F 29 Stealth Fighter	Sim 59,50	-	82,50	-
Fatal Heritage	Adv 69,50	-	-	-
Fire and Forget 2	Sim 59,50	84,50	59,50	-
Flights of the Intruder	Sim 89,50	89,50	74,50	-
Flood	Act 64,50	-	64,50	-
Full Metal Planet	Act 59,50	64,50	59,50	-
Future Wars	Adv 84,50	89,50	-	-
Ghostbusters 2	Act 59,50	-	-	39,50
Gold of the Aztecs	Adv 84,50	-	64,50	-
Great Courts 2	Sim 84,50	84,50	51,50	-
Gremlins 2	Adv 84,50	-	49,50	-

Software	Amiga	PC	ST	C64
Harley Davidson	Sim 74,50	-	-	-
Heroes Quest	Adv 89,50	84,50	89,50	-
Heroes Quest 2	Adv a.A.	89,50	-	-
Imagine (Turbo Silver Nacht)	54,50	-	-	-
Impertum	Str 84,50	-	84,50	-
Indiana Jones Adventure	Adv 84,50	89,50	84,50	-
Indianapolis 500	Sim 84,50	84,50	-	-
Interceptor	Adv 59,50	87,50	-	-
Intern. Soccer Challenge	Sim 59,50	89,50	59,50	-
Invest	Sim 57,50	-	58,50	-
Ishido	Act 64,50	74,50	-	-
James Bond Under Water Agent	Act 54,50	-	54,50	-
Jones in The Fast Lane	Rel -	72,50	-	-
Kaiser	Sim 99,50	-	99,50	-
Kick off 2	Sim 57,50	-	37,50	-
Killing Game Show	Act 64,50	-	-	-
Kings Bounty	Adv a.A.	89,50	-	54,50
Kings Quest 4	Adv 89,50	89,50	89,50	-
Kings Quest 5	Adv -	89,50	-	-
Legend of Faerghal	Rel 84,50	89,50	-	-
Leisure Soft Larry 3	Adv 89,50	89,50	89,50	-
LHX Attack Chopper	Sim a.A.	79,50	-	-
LightSpeed	Adv a.A.	a.A.	a.A.	-
Loom	Adv 69,50	69,50	89,50	-
Lunar	Rel 59,50	-	59,50	-
Lords of Deceit	Adv 84,50	84,50	84,50	39,50
Lost Patrol	Act 59,50	89,50	59,50	-
Lotus Sport Turbo Challenge	Sim 64,50	-	-	-
M 1 Tank Platoon	Sim 84,50	84,50	84,50	-
Magic Fly	Act 64,50	-	64,50	-
Midnight Resistance	Act 59,50	-	59,50	39,50
Midwinter	Str 64,50	69,50	84,50	-
Mig 29 Falcon	Sim 79,50	-	79,50	-
Murder	Adv 69,50	74,50	52,50	44,50
Nightbreed	Adv 74,50	-	74,50	-
Oil Imperium	Str 49,50	49,50	49,50	39,50
Old West Sierra	Act -	59,50	-	-
On the Road	Sim 89,50	89,50	89,50	-
Operation Hammer	Sim 59,50	59,50	59,50	-
Operation Stealth	Adv 64,50	-	64,50	-
PGA Tour Golf	Sim -	64,50	-	-
Pipe Mania	Act 64,50	64,50	59,50	39,50
Pirates	Str 64,50	59,50	64,50	49,50
Player Manager	Sim 49,50	-	49,50	-
Police Quest 2	Adv -	89,50	84,50	-
Pool of Radiance	Rel 84,50	89,50	84,50	59,50
Populous	Rel 64,50	64,50	64,50	-
Ports of Call	Sim 59,50	84,50	-	-
Powermancer	Sim 89,50	a.A.	89,50	-
Prince of Persia	Adv 64,50	64,50	64,50	-
Rise of the Dragon	Adv -	89,50	-	-
R-Type 2	Act 59,50	-	59,50	39,50
Railroad Tycoon	Sim a.A.	89,50	-	-
Rainbow Island	Act 59,50	-	49,50	39,50
Readers	Sim 49,50	-	44,50	34,50
Resolution 101	Act 64,50	64,50	64,50	-
Rick Dangerous 2	Act 59,50	-	59,50	39,50

Software	Amiga	PC	ST	C64
Saint Dragon	Act 84,50	-	-	-
Saracen	Sim 64,50	64,50	64,50	49,50
Second World	Sim 84,50	64,50	64,50	39,50
Secret of the Monkey Island	Adv 89,50	89,50	89,50	-
Secret of the Silver Blades	Rel 84,50	84,50	84,50	59,50
Shockwave	Act 59,50	-	-	-
Silent Service 2	Sim a.A.	89,50	-	-
Sim City	Str 89,50	64,50	71,50	49,50
Snagwire	Act 84,50	64,50	49,50	39,50
Soccer Mania	Sim 58,50	-	58,50	39,50
Sorcerer Sierra	Act -	89,50	-	-
Space Quest 2	Adv 89,50	89,50	89,50	-
Space Quest 3	Adv 89,50	89,50	89,50	-
Space Rogue	Str 89,50	68,50	64,50	51,50
Starflight	Sim 59,50	59,50	59,50	39,50
Starmark 20	Sim -	72,50	-	-
Team Yankee	Sim 72,50	-	72,50	-
Teenage Mutant Hero Turtles	Act 64,50	-	64,50	-
Test Drive 3	Sim a.A.	74,50	-	-
The Immortal	Act 84,50	-	64,50	-
Their Finest Hour	Sim 89,50	89,50	89,50	-
Tower Fra	Sim 72,50	-	-	-
Trans World	Sim 89,50	89,50	89,50	-
Turrican	Act 49,50	-	54,50	39,50
Ultima 5	Rel 89,50	89,50	89,50	59,50
Ultima 6	Rel a.A.	89,50	-	-
Worlds of Ultima (Savage Empire)	-	89,50	-	-
UN Squadron	Act 82,50	-	82,50	-
Vadine	Act 59,50	-	59,50	-
Voodoo Nightmare	Adv 84,50	-	64,50	-
Wheel of Fire	Sim 67,50	-	67,50	49,50
Wild West World	Sim 89,50	-	-	-
Wing Commander	Sim -	79,50	-	-
Wings	Sim 74,50	-	-	-
Wolfpack	Sim a.A.	84,50	-	-
Wonderland	Adv 89,50	69,50	-	-
X-Copy + Hardware	Adv 58,50	-	-	-
X-Copy Professional	Cop 79,50	-	-	-
Xplore	Act 84,50	-	a.A.	-
Zack MacCracken	Adv 84,50	84,50	84,50	49,50

Hardware
3.5 ext. DiskDrive mit Bus, abschaltbar für AMIGA 199,-
5.25 ext. DiskDrive 40/80 Bus abschaltbar für AMIGA 249,-
3.5 Laufwerk für AMIGA 2000 intern 159,-
5.25 Laufwerk für AMIGA 2000 intern als d11 249,-
5.25 Laufwerk für AMIGA 2000 intern als d12 339,-
512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500 intern:
Megabit Technologie, vierterste AKKU-Uhr, abschaltbar
unentbehrlich für jeden AMIGA 500 Spitzenqualität 139,-
Einige Neuheiten waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht
anterior. Andere Titel finden hier vielleicht keinen Platz mehr.
Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice,
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mäuse für alle:
High Resolution Maus für AMIGA/ATARI 286 dpi mit Mousepad 99,-
Reiseweise Maus für AMIGA/ATARI/PC 77,-
Optical Maus für AMIGA/ATARI - die ohne Kugel 119,-
Infrarot Maus für AMIGA/ATARI - die ohne Kabel 189,-
Joysticks für alle:
Competition Star für AMIGA/ST/C64 39,50
Competition Star für SEGA MEGA 54,50
Competition Star für XT/AT incl. Steckkarte mit 2.5mm Port 89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für AMIGA/ST/C64 89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick für XT/AT 89,50
Advanced Gravis der Luxus Stick - ersetzt Maus und Joystick 199,50
Sound für alle:
AD Lib Sound Board mit Juke Box Software für XT/AT 269,-
AD Lib Sound Board mit Composer Kit für XT/AT 299,-
SOUND BLASTER deutsche Anleitung - kein Druckfehler 269,-
GAME BLASTER - reichhaltige Softwareausstattung 229,-
Roland Soundboards/Kompletsysteme für PC a.A.
GAMES für alle:
GAMEROY mit Tennis/Batterien/Druckern/Link-Kabel 159,-
SEGA MEGA DRIVE deutsche Version mit FTZ/Garantie/Game/HF-Umschalter/Control Pad und allen Kabeln 479,-
SEGA MASTER CONVERTER für MASTER SYSTEM Games auf dem MEGA 129,-
ATARI LYNX deutsche Version mit Cal Games/Nittel etc. 389,-
SEGA MASTER/MEGA - GAMEROY - LYNX - Games in großer Auswahl
Versandbedingungen:
Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00 Ausland nur Vorkasse. EC-Scheck + DM 12,00.
Bestellungen telefonisch:
HOTLINE Mo - Fr. 9-11 & 14-19 Uhr Tel.: 02162/12073 Anrufbeantw. 24 Std. Fax: 02162/12074
Bestellungen schriftlich:
HAMO K. Rösches, Rahserstr. 235, 4060 Viersen 1 Preislisten gegen DM 1,60 in Briefmarken.

Tausende von Fans in aller Welt werden sicherlich schon sehnsüchtig darauf gewartet haben – nun ist es endlich soweit: Psygnosis hat sein drittes T-Shirt herausgebracht!

AWESOME



Das teuerste T-Shirt der Welt, dritter Teil.

Um es gleich vorwegzunehmen – das Ding ist garnicht schlecht! Wie bei Psygnosis so üblich, hat es Größe L und kommt in einer erstklassigen Plastikverpackung daher. Das aufgedruckte Motiv sieht nicht ganz so schön aus wie beim ersten („Beast“-) T-Shirt, aber besser als beim zweiten. Die Grafik ist also Durchschnitt, Sound ist keiner vorhanden (außer man zerreißt es...). Dafür überzeugt die Handhabung: Das gute Stück besteht aus 100% Baumwolle und läßt sich bei 40° waschen; die Anleitung im

Kragen ist zwar englisch, aber leicht verständlich.

Außerdem liegen dem T-Shirt noch drei Disketten bei, die hier ebenfalls kurz vorgestellt werden sollen. Auf der ersten befindet sich wieder eines der berühmten Psygnosis-Intros, auf den beiden anderen ein Spiel namens Awesome. Darin geht es um einen Weltraumkapitän, der sich mit allen möglichen Handelsgeschäften durchs Leben schlägt. Zur Zeit hat er aber ein ziemlich großes Problem – das Sternensystem, in dem er herumfliegt, soll nämlich demnächst gesprengt werden! Abhauen lautet also das Gebot der Stunde...

Klar, daß die Flucht des Kapitäns in eine einzige Ballerorgie (mit diversen Varianten) ausartet; unterbrochen wird sie nur von gelegentlichen Zwischenlandungen auf den acht Planeten des Systems, wo man Treibstoff nachtanken und bessere Waffen (Laser, Granaten, Superbomben, usw.) einkaufen kann. Grafisch ist das Spiel sehr beeindruckend, so wie alles von Reflections – die Jungs haben's einfach drauf. Dasselbe gilt für den Sound: Spitzenklasse! Nur was das

Gamedesign und die Handhabung angeht, da hapert's mal wieder ein bißchen. Es gibt z.B. etliche Level in „Asteroids“-Manier, bei denen man ein Riesenraumschiff steuert, das zwar recht gut aussieht, aber halt auch sehr leicht getroffen wird. Zudem ist das ganze Spiel im NTSC-Format, so daß man zur Orientierung meistens auf das Radar angewiesen ist. Was aber nützt die schönste Grafik, wenn man dafür einen „Instrumentenflug“ machen muß? Fast das gleiche Problem taucht bei den 3D-Sequenzen auf, die ein bißchen an die „Space Harrier“-Spiele erinnern. Hier hat man zwar nur ein kleines Schiff, aber da die Gegner auch von hinten kommen, stehen die Chancen für rechtzeitige Ausweichmanöver denkbar schlecht. Am fairsten sind noch die Szenen mit Vogelperspektive, obwohl es dabei ebenfalls einige linke Stellen gibt.

Langer Rede kurzer Sinn: Ein spielerisch sehr mittelmäßiges Game, das nur wegen seiner überragenden Präsentation nicht ganz unter „ferner liefen“ abgehakt werden kann. Anders ausgedrückt – wer sich bereits die ersten beiden T-Shirts zugelegt hat, weiß schon ungefähr, was ihn erwartet... (mm)



Awesome

Grafik:	92%
Sound:	91%
Handhabung:	44%
Spielidee:	31%
Dauerspaß:	54%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	62%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 85,- DM	
Hersteller: Psygnosis	
Bezug: Funtastic	

Spezialität: Spiel vor dem Kauf unbedingt ausprobieren – zwei unserer Testmuster waren defekt! Bei IMB kürzere Nachladezeiten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, Savefunktion.

TOYOTA CELICA GT RALLY

Gremlin entwickelt sich schön langsam zum Spezialisten für flotte Autos: Nach „Super Cars“ und „Lotus Esprit Turbo Challenge“ schickt die englische Company nun schon die dritte Rennsimulation in Folge auf die Strecke.

Der Amiga Joker meint:
Toyota Celica GT Rally
– gelungenes Rennspektakel für Realismus-Puristen.

Das Hauptmenü der Toyota-Rally enthält neben den gängigen Standardoptionen (Maus/Joystick, Automatik oder Schaltgetriebe) ein paar recht interessante Features: Zum Beispiel läßt sich hier die Sensibilität der Steuerung bestimmen. Im „High“-Modus genügt ein vorsichtiges Antippen des Joysticks, um den Wagen zum Ausscheren zu bringen, bei der Einstellung auf „Low“ muß man schon wesentlich kräftiger hinlangen. Wer seine Anpassungsfähigkeit einem echten Härte-test unterziehen will, sollte die Option „Reverse Steering“ anwählen – dann funktioniert die Steuerung nämlich genau entgegengesetzt! Außerdem darf man noch einen Copiloten kreieren. Das geht so: Man sucht sich einen Kurs aus, der dann (vergrößert und in Draufsicht) in einem kleinen Fenster vorbeiscrollt; an besonders markanten Punkten gibt man „Rechts“- oder „Links“-Kommandos ein. Kommt der Wagen während des Rennens bei diesen Stellen an, sagt der Copilot in schönster Sprachausgabe „Turn right“ bzw. „Turn left“. Wem das alles zuviel Arbeit ist, der kann auch einen fixfertigen Computer-Beifahrer in Anspruch nehmen, aber er sei gewarnt: Bei diesem Burschen stimmt oft das Timing nicht, und falls man dann zu früh abbiegt und in eine Scheune kracht, kostet das 20 Strafsekunden!

Hat man die Einstellerei mal hinter sich gebracht, geht's entweder zu einer kurzen Proberunde oder gleich zur



Toyota-Weltmeisterschafts-rally. Dabei müssen insgesamt 30 Kurse absolviert werden, jeweils zehn in England, Mexiko und Finnland. Nur wer sich in einer Ausscheidung unter die 20 Besten gespielt hat, darf im nächsten Land wieder an

den Start gehen. Während man in seinem High Tech-Reiskocher sitzt, kriegt man das Geschehen aus der Sicht des Fahrers zu sehen, ganz ähnlich wie beim Klassiker „Test Drive“. Zwei behandschuhte Hände umklammern das Lenkrad, die Uhr

läuft unerbittlich, draußen rasen kleine Häuschen in ausgefüllter Vektorgrafik vorbei... Es ist anfangs gar nicht so leicht, den Wagen auf der Straße zu halten, aber mit ein bißchen Übung sind zumindest die ersten fünf Kurse ohne weiteres zu packen. Es gibt Berge und Täler, Wüstenstürme, Eis, Schneematsch, Regen – und gottseidank auch einen Scheibenwischer!

Die grafische Darstellung ist durchaus überzeugend, abgesehen von einem kleinen Ruckeln geht's immer sauber und ordentlich flott durch die Landschaft; akustisch ist eine realistische Geräuschkulisse angesagt. Technisch ist also alles OK, ein Manko hat das Spiel aber doch: Es gibt keine gegnerischen Autos! Das ist zwar realitätsgerecht, weil die Teilnehmer einer „richtigen“ Rally ja zeitlich versetzt starten – aber schöner wär's mit ein bißchen Konkurrenz halt schon gewesen... (C. Borgmeier)



Toyota Celica GT Rally

Grafik:	78%
Sound:	72%
Handhabung:	72%
Spielidee:	59%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	71%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Gremlin	
Bezug: Leisuresoft	

Spezialität: Spielstände können abgespeichert werden, lästig gestaltete Code-Abfrage.

TRAUMSCHIFF, LEICHT GEBRAUCHT ZU VERKAUFEN



Drei Prüfungen haben Sie hinter sich. Jetzt dürfen Sie sich eigentlich Diplom-Pirat nennen. Doch der schwierigste Test kommt erst noch. Treffen Sie sich mit Stan, dem geschwätzigsten Gebraucht-Schiff-Händler aller sieben Weltmeere, und lutschen Sie ihm ein billiges Schiff ab. Aber passen Sie auf, daß das Verkaufsgenie Ihnen keine morschen Planken andreht - denn es geht um weit mehr als fröhliches Plündern in tropischen Gewässern.

Lucasfilm Games lädt Sie ein zu einer Reise in die Karibik des 17. Jahrhunderts, um an einem spannenden, gruseligen und komischen Abenteuer teilzunehmen.

"The Secret of Monkey Island" ist eine Geschichte um Piraten, Schätze und klirrende Schwerter. Als Zugaben gibt es schöne Frauen, Kannibalen, Geister, eine 300 Pfund schwere Voodoo-Priesterin, Schiffbrüchige, Leichen, Monster, Zirkus-Artisten und jede Menge Affen.

Pleite, ratlos und ohne Freunde

So kommen Sie auf Melee Island an, dem gefürchteten Hauptquartier aller Freibeuter der Karibik. Ihr Berufswunsch: Piraten-Kapitän. Dummerweise haben die anderen Seeräuber so ihre Zweifel, ob Sie aus dem richtigen Holz

geschnitzt sind. Also bittet man Sie, drei kleine Prüfungen hinter sich zu bringen.

Dabei brechen Sie in das Landhaus des Gouverneurs ein, lernen Fechten (und dabei jede Menge Beleidigungen), buddeln einen Schatz aus und erfahren, was diese Piraten alles in ihren Grog tun.

Und wenn Sie die drei Prüfungen hinter sich haben, geht das Abenteuer erst richtig los...

Läßt Sie die Handlung kalt, macht Sie die Grafik heiß



So hat die Grafik jetzt bis zu 256 Farben (abhängig vom Computer-Typ). Außerdem ist es das erste Adventure mit 3D-Perspektive, in der Figuren nach "vorne" und "hinten" gehen können und dabei größer und kleiner werden. Dazu kommen neue Kamera-Winkel, die Sie bisher in keinem anderen Adventure gesehen haben. So kommt echtes Kino-Feeling auf.

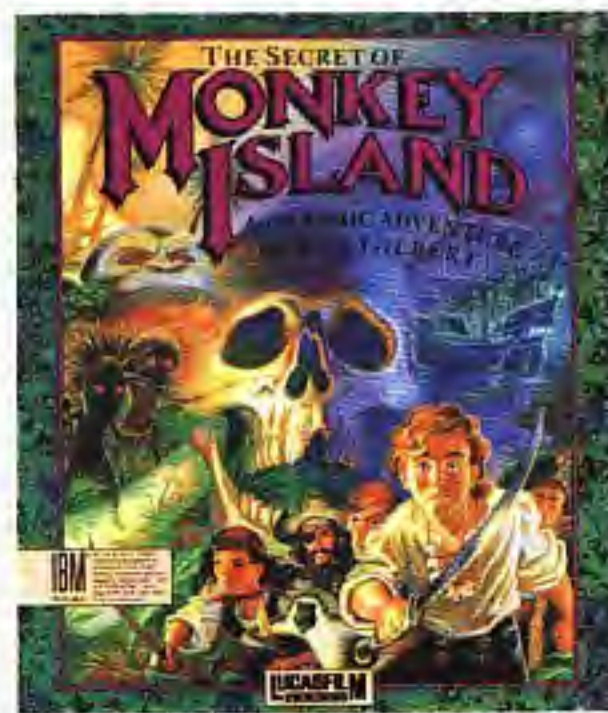
Daß Sie ohne lästige Eintipperei auskommen, und stattdessen bequem Dinge

am Bildschirm mit der Maus anklicken, ist für uns selbstverständlich.

Worauf warten Sie noch? Die Karibik ruft!

Zwei Dinge sollten wir noch erwähnen: Zum einen haben bisher alle unsere Adventures bei Testberichten abgeräumt und Preise wie "Bestes Adventure des Jahres" gewonnen - und "The Secret of Monkey Island" wird da sicher keine Ausnahme machen. Zum anderen spinnen wir auch diesmal unser Seemannsgarn komplett in Deutsch. Nicht nur in der Anleitung, sondern auch auf dem Bildschirm.

LUCASFILMTM GAMES



Also entern Sie den nächsten Software-Händler und verlangen Sie "The Secret of Monkey Island". Erhältlich in Kürze für MS-DOS-PCs (EGA / 16 Farben), MS-DOS-ATs (VGA / 256 Farben), den Commodore Amiga und Atari ST.

ATF II

Ist irgendjemand auf der Suche nach einer „einmaligen Mischung von Arkadenaktion und unglaublicher Strategie“? Demjenigen könnten wir nämlich schonmal verraten, welches Game er sich besser *nicht* zulegen sollte.

Werbesprüche auf Spielepackungen sind ja immer mit Vorsicht zu genießen, aber in diesem Fall ist man vor lauter Übertreibung der Wahrheit schon wieder verdächtig nahe gekommen: Die ganze Strategie bei ATF II besteht nämlich darin, den Feind abzuballern, ehe er einem zuvorkommt – unglaublich strategisch... Zunächst darf man sich seine Mannschaft und eine Mission aussuchen, anschließend wird der Flieger betankt und mit Waffen ausgerüstet. Im Cockpit sitzend, sieht man die schachbrettartige Vektorlandschaft mit dem eigenen Flugzeug

im Vordergrund; darunter befinden sich drei umschaltbare Monitore für Übersichtskarte, Radar, Feindobjekte und Flugdaten. Die Feinde sind zwar zahlreich, aber mühelos zu erledigen. Fliegen tut das Ding zudem mehr oder weniger von allein – mit einem Wort, die

Angelegenheit ist ausgesprochen langweilig! Die Grafik ruckelt zwar leicht, ist aber sonst in Ordnung; die Soundeffekte kommen über ein bißchen Hintergrundrauschen und Schlachtenlärm nicht hinaus. Bei der Handhabung muß man unterscheiden: Im Normalfall ist sie fürchterlich, weil man mit dem Joystick fliegt und gleichzeitig die Maus zur Abwehr feindlicher Raketen benötigt.

Der Flug:
einmalige Action...



Die Waffenauswahl:
unglaublich strategisch...

Wer dagegen statt der FX die eintönige Musik anwählt, bleibt wie durch ein Wunder von Raketen verschont! Aber selbst dieses hochinteressante Feature macht ATF II keineswegs zu einer empfehlenswerten Anschaffung. (wh)



ATF II

Grafik:	63%
Sound:	51%
Handhabung:	43%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	37%
Red. Urteil:	38%
Für Anfänger	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Digital Integration	
Bezug: Leisuresoft	
Spezialität: Kein Kopierschutz, Handbuchabfrage, Highscores werden gesaved.	

SPIDERMAN

So populär die Comic-Helden aus dem Hause Marvel auch sein mögen, am Computer bringen sie es einfach zu nix. Empire hat schon mit „Dr. Doom's Revenge“ daneben gelangt, jetzt mußte auch Spidey dran glauben...

Bereits der krächzende Titelsoundtrack läßt das Schlimmste befürchten, und so kommt's dann auch. Weil sich aber wenigstens der Grafiker des Comic-Intros ein bißchen Mühe gegeben hat, sei die Vorgeschichte auch kurz erwähnt: Peter Parker, alias Spider-Man („Die Spinne“) muß feststellen, daß seine Frau vom Superschurken Mysterio entführt wurde. Die Spur führt in die Rockwell Studios, wo sich der Rest dieses kümmerlichen Games abspielt (sofern man nicht schon zuvor an der lästigen Paßwort-

abfrage verzweifelt ist). Mit der winzigsten Spielfigur aller Zeiten klettert man über Möbel und Wände der unglaublich langweilig gestalteten Level und legt per Schuß mit dem Spinnennetzstrahler Schalter um, auf daß sich Durchgänge öffnen. Man kann auch am eigenen Netzfaden herum-schwingen und so versuchen, die mickrigen Fallen

und Wachroboter Mysterios zu umgehen. Das Spielprinzip ist noch öder, als sich das hier anhören mag, hinzu kommt, daß bei diesem Programm wirklich alles in die Hose gegangen ist: Die Steuerung ist elend ungenau, die Sound-FX sind auf PD-Niveau, und die Animationen des Helden gelinde gesagt ein Witz. Und wie am Screenrand Spideys Abbild (nach Feindkontakten) langsam von den Füßen aufwärts skelettiert, sorgt ebenfalls für eher unfreiwilliges Ge-

lächter. Berühmte letzte Worte: Wäre dieses Game 1983 für den C 16 herausgekommen, hätte es vielleicht sogar ein paar Käufer gefunden... (ml)



Spider-Man

Grafik:	18%
Sound:	19%
Handhabung:	29%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	19%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	18%
Für Anfänger	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Empire	
Bezug: Korona Soft	

Spezialität: Mit in der Box: deutsche Anleitung, englisches Comic, guter Poster. An manchen Stellen kann der Spielstand gesaved werden.



Spinne am Morgen, Kummer und Sorgen!



Hangstein 16a · D-4920 Lemgo
Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

Über 5.500 PD-Disks aus ca. 150 Serien zur Zeit lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taffun, ACS, RPD, Chiron, Fauq, RNS, Auge, Tornado, Pornoshow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe ...

2.10 DM je 3,5" PD-DISK bei Abnahme von 100 Stück

2.20 DM bei Abnahme von 1 - 99 Stück

Preise inkl. 3,5" Disk / - inkl. Etiketten / - mit doppeltem
-Verify- auf 1a NoName-Disks kopiert.

● **BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN!** ●

ABO-MÖGLICHKEIT

auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.- DM
(Scheck, Briefmarken oder bar) zuzgl. 2,50 DM Porto.

SPIELE-PAKET I + II je 40.- DM
30 bzw. 11 PD-Spiele auf 10 Disks

EINSTEIGER-PAKET 40.- DM
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw.
auf 10 Disks

SUPER-PAKET 15 Disks 55.- DM
bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm,
Anti-Virus-Disk mit 15 Viruskillern, Spiele und nützlichen Utilities.

DELUXE-BENCH 29.90 DM

Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI!
1,3 MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in komprimiertem Format. Be-
reits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetteste
Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. We-
tere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-
Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmrechner,
ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuer-
ung, Util-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mausklick usw. ...

UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

- | | | | | | |
|---|---------|--|---------|---|---------|
| 1 Videodatei und Etikettendruck, deutsch | DM 5.- | 24 Resetteste Ramdisk für Kickstart V1.2 + 1.3 | DM 5.- | 45 Perfect English Vokabeltrainer | DM 5.- |
| 2 Return to Earth, die Weltraum-Handels-
Simulation | DM 5.- | 25 Anti-Virus-Disk mit 15! Viruskillern | DM 5.- | 46 Lucky Loser Geldspielautomat | DM 5.- |
| 3 D-Sort III, Diskettenverwaltungsprogramm
in deutsch | DM 5.- | 26 NoFastMem, resetfest, schaltet Ihre Speichererweite-
rung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen! | DM 5.- | 47 GiroMan V3.20, Girokontoverwaltung | DM 5.- |
| 4 Virus-Control V1.3 erkennt auch Linkviren,
deutsch | DM 5.- | 27 Star-Trek Version von T. Richter 2 Disks | DM 10.- | 48 Pamehta ein Super-Adventure-Spiel | DM 5.- |
| 5 Tetrix, der Spielhallenhit | DM 5.- | 28 Quickmenu zum Erstellen von Workbenchmenüs,
deutsch | DM 5.- | 49 Schicksal? religiöse Bilder und Texte mit Musik | DM 5.- |
| 6 New-Tek-Sound Grafik- und Animationsdemo! Hier
zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks | DM 10.- | 29 Pacman Umsetzung des Spielhallenhits | DM 5.- | 50 Der Lehrsatz des Pythagoras in Bild, Text und Anima-
tion anschaulich erläutert, benötigt 1 MB | DM 5.- |
| 7 Aktien eine Aktienverwaltung in deutsch | DM 5.- | 30 Soundtracker-Supersounds und Intros. Fertige
phantastische Musikstücke auf 5 Disketten | DM 25.- | 51 Kart, Go-Kart-Fahren für 2 Spieler, deutsch | DM 5.- |
| 8 Haushaltsbuchführung komplett in deutsch | DM 5.- | 31 Diskey Diskettenmonitor mit deutsch. Anltg. | DM 5.- | 52 Car, Autorennspiel | DM 5.- |
| 9 Blizzard ein Super-Ballerspiel | DM 5.- | 32 Skat sehr gute deutsche Skatspielsimulation | DM 5.- | 53 SlotCars, noch einmal, aber diesmal mit Feuerkraft | DM 5.- |
| 10 Star-Trek erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffs
Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks | DM 15.- | 33 Animations 8 Disketten mit Super-Animationen,
1 MB erforderlich | DM 40.- | 54 Super-Griddle, Geschicklichkeitsspiel | DM 5.- |
| 11 Power-Packer V2.3b Spitzendatenrechner | DM 5.- | 34 Labelprint V3.0. Etikettendruckprogramm für 3,5"
und 5,25"-Disketten, deutscher Anleitung | DM 5.- | 55 M.E.D., soundtrackerähnlicher Musikeditor, sehr gut
mit deutscher Anleitung | DM 5.- |
| 12 DME-Editor in deutsch konfiguriert! | DM 5.- | 35 Monopoly, deutsch | DM 5.- | 56 MiamMan und Roller Ball, zwei hübsche Geschicklich-
keitsspiele mit deutscher Anleitung | DM 5.- |
| 13 The Ultimate Game Editor V2.5 zum Verändern von
z. B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale,
in deutsch | DM 5.- | 36 PCO-Pascal-Compiler-Paket
mit deutscher Anleitung | DM 5.- | 57 H-Ball, sehr gute Breakout-Spielvariante | DM 5.- |
| 14 Xytronic intergalaktisches Handelssimulation,
deutsch | DM 5.- | 37 Tunnel-Vision -
Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth | DM 5.- | 58 Biorhythmus-Berechnung mit grafischer Darstellung
deutsch | DM 5.- |
| 15 Zatur ein Denkspiel mit deutscher
Sprachausg. | DM 5.- | 38 China-Challenge, Shanghai-ähnliches Spiel
deutsche Anleitung | DM 5.- | 59 Muraglia (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sound) und
Biscione (s. gute Variante des Wurm-Spiels) | DM 5.- |
| 16 Diashow mit hübschen Girls auf 2 Disks.
Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren | DM 10.- | 39 Deluxe-Hamburger, ein Ballerspiel mit
Ketchupflasche | DM 10.- | 60 Datamade, eine komfortable Adressenverwaltung
und DaBa, die modular aufgebaute
Datenbank für Daten aller Art, beide
Programme komplett in deutsch | DM 5.- |
| 17 Sonix-Sound-Paket 8 Disketten mit fertigen Sounds
inclusive Sonix-Player | DM 40.- | 40 Copy-Disk 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr. | DM 5.- | 61 Erotik-Bilder in HAM-Quall., ab 18 J. 8 Disks | DM 40.- |
| 18 MS-Text, gute deutsche Textverarbeitung | DM 5.- | 41 DFU-Terminal-Disk enthält Acces V1.4,
AZComm, Comm | DM 5.- | 62 Erotik-Animations, Film-ähnlich, nur gegen Alters-
nachweis ab 18 J. Benötigt 1 MB Speicher | DM 40.- |
| 19 Paranoid, sehr gutes Breakout-Spiel | DM 5.- | 42 Super-Liga eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung
komplett in deutsch | DM 5.- | 63 SYS, Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels | DM 5.- |
| 20 Risk, Umsetzg. Brettspiel Risiko, deutsch | DM 5.- | 43 RollOn und Pyramide, zwei Strategie-Spiele
mit deutscher Anleitung | DM 5.- | 64 Drip-Game, s. gutes Geschicklichkeitsspiel | DM 5.- |
| 21 DBW-Render V2.0, Ray-Tracing-Programm
mit deutscher Anleitung | DM 10.- | 44 Festplatten-Backup-Programme
zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup
und SD-Backup) | DM 5.- | | |
| 22 Billard sehr schöne Billardsimulation | DM 5.- | | | | |
| 23 Werner-Game das Flaschier-Spiel | DM 5.- | | | | |

● AMIGA-SPIELE-PREISKNÜLLER ●

888 Attack Submarine 62,90 Kick Off 2 59,90
Anarchy 64,90 Legend of Fairphall 64,90
Arctic Fox 29,90 Life & Death 64,90
Apprentice 58,90 Look 74,90
B.A.T. 89,90 Magic Fly 64,90
Battle Chess 49,90 Maniac Mansion 64,90
Boulderdash, Condr. Kit 29,90 Masterblazer 64,90
Buck Rogers C. to Dell 74,90 M.U.D.S. 64,90
Buckan 64,90 Milestone Compilation 64,90
Carmen, San Diego 59,90 Navy Moves 64,90
Chess Champion 2115 74,90 Neuronancer 64,90
Chuck Yeager's AFT 2.0 64,90 Night Hunter 64,90
Days of Thunder 64,90 Operation Spruce 74,90
Dragon Flight 74,90 Penza Kick Boxing 74,90
Dragon Strike 74,90 Pharaoh 64,90
Dragon Wars 64,90 Pinball Magic 64,90
Dragons Lair 89,90 Player Manager 64,90
Drakhen 69,90 Populous 64,90
East vs West 64,90 Powermonger 74,90
Excal 64,90 Prince of Persia 64,90
F-16 Combat Pilot 64,90 Projectyle 64,90
Final Countdown 64,90 Puffy's Saga 64,90
Flight Simulator II 69,90 Res Lightning 74,90
Flod 64,90 Shadow of the Beast II 64,90
Grand Quest Skat 49,90 Secret of the Silver B. 64,90
Grand Prix Circuit 74,90 Sherman H4 Tank 64,90
Harley Davidson 64,90 Shinobi 64,90
Heroes of the Lance 64,90 Shuffepuck Cafe 59,90
Hound of Shadow 64,90 Silent Service II 64,90
Jepetun 64,90 Sir Fred 64,90
Impossible Mission II 29,90 Space Rogue 74,90
Indianapolis 500 64,90 Star Flight 64,90
It came from the Desert 75,90 Storm Across Europe 74,90
Jetsons 64,90 Super Shweek 64,90
Khalaan 64,90 Sword of Aragon 74,90

* D deutsch oder deutsche Anleitung, Andere Spiele und Systeme auf Anfrage.
* Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

LEERDISKETTEN neutral · 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inkl. Aufkleber 10 St. DM 9.90 50 St. DM 47.50 100 St. DM 89.- 500 St. DM 435.-
Größere Mengen o. A.

LAUFWERKE

3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000 DM 139.-
3,5" Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar,
amigafarbenes Gehäuse DM 169.-
wie vor - jedoch NEC 1037a DM 199.-
512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar DM 98.-

5,25" Laufwerk extern, abschaltbar - durchgeführt
Bus, 40/80 Track umschaltbar DM 229.-
8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt DM 549.-

FARBÄNDER

Star LC 10 DM 9.90 Star LC 24/10 DM 14.50

NEC P6/P7 plus DM 14.95
Epson LQ 550/800/850 DM 11.95

KICKSTART - UMSCHALTPLATINEN

für 3 Betriebssysteme DM 55.- / U.-Platine inkl. Kick-
start V 1.3 DM 98.- / Kickstart-ROM V 1.3 DM 59.-

PC Handler

konvertiert MS-DOS- und Atari-Daten ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft
sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5,25" und 3,5" Disketten. PC-Karte und PC-
Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! DM 69.-

Übersetze ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. An-
leitungen) ins Deutsche übersetzt. Inklusive erweiterbarem Wörterbuch DM 29.-

Glücksrad Perfekte Umsetzung des bekannten Fernsehspiels! Mehrere
hundert Begriffe sind bereits integriert und können kinderleicht erweitert werden. Mit Kon-
ten, tollem Sound und deutscher Sprachausgabe!
Ein toller Spielspaß für bis zu vier Personen! DM 49.-

Oktalyzer Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe. Es ist
MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln, wobei die Samples in allen möglichen
Variationen manipuliert werden können. Sensationell ist die Fähigkeit, echte 8 Stimmen
gleichzeitig wiedergeben zu können. DM 99.-

IFF-Sample-Paket

Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängi-
gen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med). Gratis dazu ein PD-Sound-
programm! Insgesamt 10 Disketten. DM 79.-

MultiTerm Deluxe V 2.1

macht Ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software-Decoder mit deutscher Anlei-
tung im Ringbuchordner! DM 109.-

Interface zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) DM 89.-

Ruhmeshalle

Wer auf der Amiga 90 war,
der weiß bestimmt von unserem
Messepreisausschreiben. 50

Gewinner haben hier zugeschlagen, und natürlich gibt's auch sonst wieder eine wahre Flut von Games einzuheimen. Wer zu den Glücklichen zählt, steht wie immer hier und heute...

Up & Down

Mit Nightbreed gruseln darf sich:

Patrick Munsel, Tiefenbach
Über Rick Dangerous 2 freut sich:

Werner Stick, München

Mit F 19 hebt ab:

Hermann Tomeczak, Wallra-
benstein

Je ein Joker-Shirt geht an:

Manuel Becker, Berlin

O. Schaldach, Maisenheim

Florian Schwarz, Hamm

Stromausfall

Das D&D Basis-Set be-
kommt:

Mark Bartels, Berlin

Shadowrun gewinnt:

Tomi Jelacic, München

Die Girl-Seite

Je ein Amiga-Game erhal-
ten:

Till Offergeldt, Aachen

Andreas Braig, Reinbek

Martina Böhlendorf, Frei-
burg

Je ein Joker-Ordner geht an:

Monika Stahnke, Steinhagen

Wolfgang Jahn, Hof

Ute Buße, Hamm

Die großen Drei

Ein Joker-Shirt erhält:

Uwe Steinkolk, Marienfeld

Ulla Brunner, Schwechat,
Österreich

Michael Büscher, Havixbeck

Einen Sammelordner be-
kommt:

Robert Oechsler, Offenbach

Tobias Flacke, Bad Iburg

Stephan Schnitzler, Kreuzzu-
Leversbach

Je drei Bögen Disksticker
gehen an:

Wolfgang Loreth, Fische-
mend, Österreich

Florian Wendt, Halstenbek
Alexander Cohrs, Seevetal

Der Welten-Wunsch-Wettbe- werb

Die richtige Antwort, oder
auch das falsche Bild war die
Nummer 2. Den ersten
Preis, und damit Sony-
Walkman, sowie drei Magic
Bytes Spiele nach Wahl be-
kommt:

Raphael Romanowski,
Wolfsburg

Je zwei Magic Bytes-Games
nach Wahl erhalten:

Olaf Kelbassa, Berlin

Carsten Hinrichs, Langwedel

Frank Jokisch, Schwelm

Andreas Berger, O-Leipzig

Christian Siemer, Wolfsburg

Patrick Pfeffer, Greding

Thomas Ehmman, Deutsch-
landsberg, Österreich

Rudi Feichtmeier, Esting

Robert Fröhlich, Tübingen

Christian Koch, Ibbenbüren

Carsten Pehlgrimm, Bad Se-
geberg

Adam Wycisk, Wuppertal

Miguel Moreno, Ludwigsha-
fen

Andreas Maldag, Geesthacht

Christian Hettgen, Essen

Alexander Abeln, Garrel

Florian Kohlert, München

Maik Schmalstich, Lichten-
fels

Nils Waldmann, Velkheim

Matthias Wörner, Stuttgart

Und über je ein Magic Bytes
Game nach Wahl freuen
sich:

Sascha Löwenstein, Hattin-
gen

Karsten Lehmann, Bad Mün-
der

Marco Stüwe, Mettmann

Christian Knüttel, Lampert-
heim

Björn Schulz, Herne

Johannes Steinhauer, Wacht-
berg

Christoph Brunckhorst, An-
derlingen

Thomas Reumann, Weimar

Harald Philipp, Linden

Wöffy Sunshine, Krefeld

Jörg Sieghold, Nordenham

Massimo Facchin, Zug,
Schweiz

M. Kalinke, O-Gera

Tobias Maile, KTI-Münch-
ingen

Marcel Steger, Dortmund

Volkmar Schneider, Telgte

Klaus Santen, Herzlake

Norbert Marx, Aachen

Markus Näpflin, Zürich,
Schweiz

Andre Bohn, Pollhagen

Messepreisausschreiben

Je ein Amiga-Game (gestif-
tet von den Firmen Magic
Bytes, Rainbow Arts, Uni-
ted Software, Ubi Soft und
Software 2000) erhalten:
Henning Muschke, Olden-
burg

Frank Kürten, Remscheid

Dai-Kun Preuss, Bochum

Alexander Becker, Herne

Timo Kökenhoff, Steinkir-
chen

Peter Raue, Aachen

Gerhard Schmidt, Bottrop

Arian Romus, Köln

Oliver Clemens, Leverkusen

Karsten Kauffmann, Gelsen-
kirchen

Andre Gellert, Duisburg

Florian Heuschmid, Bonn

Marcus Körner, Südlohn

Armin Pleitz, Henerßen

Manfred Wallnig, Nürnberg

Thomas Firley, Hannover

Alexander Rüther, Amsberg

Armin Fügenschuh, Aurich

Detlef Borchert, Mönchen-
gladbach

Ingo Habscheidt, Mönchen-

gladbach

Denis Hodzovic, Erkrath

Christine Erb, Schmallen-
berg

Peter Rosenkranz, Gladbach

Hendrik Nadler, Emmerich

Helgo Weißenberg, Bochum

Stefanie Viecen, Nettetal

Patrick Wilhelm, Hückelho-
ven

Jochen Zügge, Oberkochen

H. Ossmann, Henningsdorf

Jan Armster, Siegburg

Carsten Gees, Scharmede

Andre Dillenburger, Euerdorf

Roger Schreck, O-Jena

Christof Krefft, Köln

Claudio Del Duca, Rem-
scheid

Rainer Nagel, Düsseldorf

Christian Kittner, Gerols-
bach

Robert Wiederstein, Hückel-
hoven

Maria Günster, Köln

Stefan Riebs, Appenweier

Bernd Langer, Meissenheim

Peter Chasse, Merchweiler

Robert Böer, Reichshof

Jens Reckmeyer, Gütersloh

Noe Rast, Friesenheim

Otto Heiko, M. Gladbach

Jörg Hoff, Wendel

Sascha Koller, Bad Hönning-
en

Michael Kochems, Bad Hön-
ningen

Annette Pesch, Frechen

So, geschafft! Hoffentlich
war heute endlich auch mal
Dein Name dabei – wenn
nicht: nur nicht aufgeben,
irgendwann findet selbst der
größte Pechvogel mal ein
Korn. Bis dahin drücken wir
 Euch fest die Daumen und
wünschen den Gewinnern
jede Menge Spaß mit ihren
Preisen.

A 500 512 K 159,-

512 KB Erw., abschaltbar,
akkugep. Quarzuhr, dtscn. Anl.,
1 Jahr Garantie.

1037 A 3,5" 209,-

ext. 3,5" NEC Lfwk., abschaltb.,
Metallgeh., 1 Jahr Garantie,
Bus +15,- eig. Herstellung.

A 2000 66 MB 999,-

NEC Autobootfilecard, 18-20 ms,
440 KB/s, komp. form., steckf.,
auch FFS/PC/AT, w.v. 41 MB 899,-

ASSS 95,-

exklusiv! 2 Stereosoundboxen +
alle Amigas, eingeb. Verst., regel-
bar, z.B. für alle Multisyncs, 1081,-

JOYMO 49,-

Joystick/Mauseumschalter im super-
kleinen SUB-D Geh., voll elektr., keine
Spannungsp. 100% komp., Eigenherstg.,
verhindert ausgeleierte Stecker...

Ramerweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Ram Chips einzeln! Tagespreis
A 2000 8 MB Erw., 0 KB best. DM 398,-, 2 MB best. Tagespreis
NEU! Fujitsu DL 1100 24 Nadler! Preissenkung! Sonderaktionspreis!
EIZO 9060 SZ / 9070 SZ + Zubehör ab Lager lieferbar!

Laden: UPS-NN o. Postnn. + Vk-Anteil, über 10.000 versch. Electronic-, Hard- & Softwareteile lagermäßig

AHS-GmbH
Laden: Schlegelgasse 3-5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

REIN
Elektronik

AHS

Software aus Köln

Don Manolo

63 Level warten darauf, von Ihnen erobert zu werden. Suchen Sie versteckte Türen, unsichtbare Mauern, erobern Sie Zusatzleben. Oder wie wäre es mit einer Pille, die Ihre Punkte mit 2, 4 oder 8 multipliziert? Eine abspeicherbare Highscoreliste ist natürlich auch dabei. Sie wollen zu zweit auf Punktejagd gehen? Kein Problem. Weitere Extras (und Gemeinheiten) erfahren Sie aus der mitgelieferten Beschreibung. - Getestet in AMIGA-Special 10/90

19,90 DM

DFB-Pokal

Wetten Sie darauf, wer Pokalsieger wird. Für 1 oder 2 Spieler. Mit abspeicherbaren Highscorelisten für Spieler und Teams. Ein spannendes Spiel in Basic mit 64 Teams aus allen Ligen.

12,95 DM

Public-Domain-Pakete (je 10 Disketten)

1. Einsteiger I - Spiele, Anwendungen, Grafik u. a.
2. Einsteiger II - Noch mehr des Guten
3. Spiele I - ausgesuchte Spiele aus vielen Bereichen
4. Spiele II - denn spielen kann man immer mal
5. Grafikpaket - DBW-Render, Malprogramm, Dias u. a.
6. Anwenderpaket - Textverarbeitung, Videodatei u. a.
7. Soundpaket - Sonixsound mit Player - Supersounds

1 Paket 33 DM 5 Pakete 140 DM
3 Pakete 90 DM 7 Pakete 190 DM

Ca. 3.500 PD-Disketten auf 3,5" 2 DD Disk
Infoste noch heute anfordern

Vorkasse: 4,- DM Nachnahme: 7,- DM

**Keim Software, Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30, Telefon: 02 21 / 52 07 65**

Zillesoft

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Alcatraz	69,90	Great Courts 2	69,90	Plotting	69,90
Alpha Waves	53,90	Hard Drive II	69,90	Pool of Radiance	69,90
Apprentice	59,90	Impact	35,90	Ports of Call	69,90
B.A.T.	94,90	Imperium	69,90	Puzznik	69,90
Baba Yaga	59,90	Int. Soccer Challenge	69,90	RA	59,90
Backlash	35,90	Invest	64,95	Red Storm Rising	69,90
Betrayal	79,90	Ishido	69,90	Rick Dangerous 2	69,90
Big Bang	43,90	James Bond Underw. Agent	69,90	Riders of Rohan	69,90
Big Business	59,90	Kick Off II Expanded	69,90	Robo Cop II	69,90
Billy the Kid	69,90	Klax	49,90	Saint Dragon	69,90
Cabal	69,90	Legend of the Lost	69,90	Saracen	69,90
Cadaver	69,90	Letrix	69,90	Second World	59,90
Captive	69,90	Loopz	59,90	Secret of Silver Blades	69,90
Castle Master	69,90	Lords of Doom	69,90	Sim City	79,90
Crime Time	69,90	Lost Patrol	69,90	Sim City Terr. Editor	43,90
Crown	69,90	Lotus Esprit Turbo Chall.	69,90	Simulacra	69,90
Dick Tracy	69,90	Maupiti Island	69,90	Stand and Deliver T.B.C.	69,90
Dinosaurs	59,90	Metal Masters	69,90	Team Yankee	79,90
Elvira	74,90	Might and Magic II	72,90	Time Race	69,90
Epic	72,90	Movie Compilation	79,90	Total Recall	69,90
Epidemic	59,90	Murder in Space	69,90	Track Suit Manager 2	69,90
Epyx Sporting Gold	69,90	Mystical	69,90	Transworld	69,90
European Superleague	69,90	Narc	69,90	Turrican	69,90
Extase	59,90	Neuromancer	69,90	Ultima V	72,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	69,90	Nightbreed I	69,90	Vaxine	69,90
F-19 Stealth Fighter	79,90	Nitro	59,90	Voodoo Nightmare	69,90
F-29 Retaliator	69,90	Operation Stealth	69,90	Wild West World	99,90
Flood	69,90	Pang	69,90	Wings	79,90
Football Simulator	59,90	Paradroid '90	69,90	Wings of Death	69,90
Gheisa	69,90	Pipemania 3.5"	69,90	Wonderland (1 MB od. 512K)	79,90
Globalus	69,90	Pirates	69,90	World Champ. Boxing	59,90

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestelldatum. Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste Anm 1 an! Versand per NN + 8,- oder Vorkasse + 5,- auf unser Konto PG&M Essen, 402835-433. Ab DM 150,- Bestellwert versandkostenfrei. Kein Ladenverkauf, nur Versand! 24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter) 0 28 43 / 8 01 87 - FAX 0 28 41 / 2 27 78

Norbert Zielinski

Alpenstr. 67a, 4134 Rheinberg 1

* Neu * Neu * Neu * Neu * Neu * Neu * Neu *

FUNNY SOFTWARE

Heck & Partner

TEL: 07 11 / 8 56 85 34

Grazerstraße 34

7000 Stuttgart 30

24 Std. Bestellservice

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	PROGRAMM	AMIGA	ATARI
688 Attack Sub	64,95	—	Nitro	59,95	54,95
Action Fighter	64,95	64,95	Oil Imperium	59,95	59,95
Adidas Championship	59,95	—	Omicron Conspiracy	64,95	59,95
Airborne Ranger	62,95	64,95	Operation Spruance	74,95	—
Alcatraz	64,95	64,95	Operation Stealth	62,95	62,95
Altered Destiny	72,95	—	Oriental Games	59,95	—
Apprentice	56,95	56,95	Paradroid	64,95	64,95
Astro Marine Corps	54,95	54,95	Pirates	63,95	68,95
Atomix	54,95	39,95	Platinum	59,95	57,95
Awesome mit T-Shirt	79,95	—	Plotting	62,95	62,95
B.A.T.	89,95	79,95	Police Quest II *	87,95	89,95
Back to the Future II	64,95	64,95	Pool of Radiance *	68,95	68,95
Betrayal	72,95	72,95	Populous	68,95	68,95
Big Business	72,95	72,95	Power Boat	64,95	64,95
Billy the Kid	59,95	59,95	Power Monger	74,95	74,95
Blood Money	59,95	59,95	Prince of Persia	69,95	69,95
Boersennefer	64,95	69,95	Projectyle	68,95	69,95
Buck Rogers	74,95	—	Puffys Saga	69,95	59,95
Buddakan	69,95	—	RA	54,95	54,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	Red Storm Rising	63,95	59,95
Cabal	59,95	36,95	Resolution 101	64,95	64,95
Cadaver	69,95	69,95	Rick Dangerous II	59,95	59,95
Captive	62,95	62,95	Riders of Rohan	62,95	59,95
Carmen Sandiego	74,95	—	Rings of Medusa	61,95	61,95
Castle Master	59,95	59,95	Robocop II	59,95	—
Chambers of Shaolin	69,95	54,95	RVF Honda	59,95	59,95
Chase HQ II	59,95	59,95	Saint Dragon	62,95	62,95
Chess Simulator	64,95	64,95	Saracen	62,95	62,95
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	Satan	54,95	54,95
Codename Iceman *	89,95	89,95	Second World	54,95	49,95
Colonels Request *	89,95	89,95	Secret of Silver Blades	69,95	69,95
Combo Racer	59,95	64,95	Shadow of the Beast II	82,95	89,95
Conquest of Camelot *	89,95	89,95	Sherman M 4	69,95	69,95
Corporation	64,95	64,95	Shufflepuck Cafe	54,95	54,95
Damocles	64,95	64,95	Simulacra	59,95	57,95
Das Stundenglas	72,95	72,95	Space Quest III *	84,95	79,95
Daily Double Horse Race	54,95	54,95	Starflight I	69,95	69,95
Day of the Pharaoh	69,95	69,95	Storm Across Europe	74,95	—
Days of Thunder	69,95	69,95	Subbuteo	69,95	69,95
Der Spion der mich liebt	49,95	—	Supremacy	75,95	75,95
Dino Wars	54,95	49,95	T.N.T.	68,95	68,95
Distant Armes	64,95	—	Team Yankee	72,95	72,95
Domination	54,95	54,95	Teenage M.H. Turtles	74,95	—
Dragonflight	73,95	73,95	The Killing Game Show	59,95	59,95
Dragons of Flame	69,95	69,95	The Untouchables	59,95	59,95
Drakkhen	67,95	64,95	Their finest Hour	74,95	74,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	Theme Park Mystery	65,95	65,95
East vs West Berlin 48	69,95	69,95	Tournament Golf	64,95	54,95
Eco Phantoms	69,95	69,95	Transworld	62,95	62,95
Elvira Mistress o.L.Dark	72,95	67,95	Treasure Trap	69,95	69,95
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	Tusker	64,95	59,95
Epyx Sporting Gold	59,95	57,95	Turrican	54,95	54,95
Extase	54,95	—	TV Sports Basketball	74,95	—
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	TV Sports Football	74,95	69,95
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	Ultima V	74,95	79,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	UMS II	72,95	68,95
Fatal Heritage	69,95	—	Unreal	74,95	—
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95	Vaxine	59,95	59,95
Fimbos Quest	64,95	64,95	Venus the Flytrap	51,95	51,95
Flip it and Magnose	49,95	47,95	Viking Child II	69,95	69,95
Flood	69,95	69,95	Voodoo Nightmare	64,95	64,95
Future Basketball	64,95	—	Welltris	64,95	—
Gold of the Americas	69,95	69,95	Wild West World	64,95	—
Gold of the Aztecs	64,95	54,95	Wings of Death	68,95	68,95
Grenins II	62,95	49,95	Wolfpack	72,95	69,95
Gunboat	64,95	—	World Boxing Manager	54,95	54,95
Gunship	59,95	59,95	Wonderland	75,95	75,95
Heroes Quest *	67,95	87,95	Xiphos	69,95	69,95
Hillstar	64,95	64,95	Zak McKracken	69,95	69,95
Hot Rod	64,95	64,95			
Immortal	69,95	69,95			
Imperium	67,95	67,95			
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95			
Indianapolis 500	69,95	—			
Invest	59,95	59,95			
Iron Lord	69,95	69,95			
Ishido	64,95	—			
It came from the Desert *	72,95	—			
Jack Nicklaus Golf	49,95	49,95			
James Bond	59,95	—			
Khalzan	89,95	69,95			
Kick off II	59,95	59,95			
Kind of Magic II	59,95	59,95			
Kings Bounty	72,95	—			
Kings Quest IV *	88,95	74,95			
Knights of Legend	74,95	—			
Krymini	49,95	—			
Labyrinth	49,95	44,95			
Legend of Faerghail	69,95	69,95			
Legend o.L. Lost	59,95	63,95			
Leisure Suit Larry III *	84,95	84,95			
Letrix	59,95	59,95			
Life & Death	69,95	69,95			
Light Corridor	59,95	59,95			
Logo	64,95	64,95			
Loom	75,95	75,95			
Lords of Doom	64,95	64,95			
Lord of the Ring	74,95	—			
Lost Patrol	58,95	58,95			
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95			
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95			
Mad Prof. Mariani	54,95	54,95			
Manchester United	58,95	58,95			
Master Blazer	69,95	69,95			
Mean Streets	62,95	64,95			
Midnight Resistance	59,95	59,95			
Might & Magic II	72,95	—			
Monkey Island	89,95	89,95			
Monty Python	59,95	59,95			
Murder	64,95	64,95			
M.U.D.S.	69,95	69,95			
Neuromancer	69,95	—			
Nightbreed I	62,95	62,95			

Spätestens jetzt kriegen wir Euch ...

Joysticks:
Competition Pro, Standard schwarz DM 23,95
Competition Pro, Standard transparent DM 27,95
Competition Pro, Standard transp.-blau DM 34,95
Infrared-Fernbedienung f. Joystick DM 64,95

Speichererweiterung
intern LA 500 m. Uhr + Akku DM 79,--
Speichererweiterung auf 1.0 MB DM 268,--
Speichererweiterung auf 1.5 MB DM 338,--
Speichererweiterung auf 1.8 MB DM 398,--
Speichererweiterung auf 2.0 MB DM 448,--
Floppy Drives 3,5" Bus bis d3: slimline DM 159,--
Floppy Drives 5,25" 40/80 Tracks DM 199,--

Festplatten kompl. Systeme f. A 500 angeschlossen
im formschönen Gehäuse - A.L.F. - Autoboot

33 MB, RLL, 40 ms DM 1.198,--
42 MB, MFM, 25 ms DM 1.548,--
65 MB, RLL, 28 ms DM 1.748,--
84 MB, MFM, 28 ms DM 2.698,--

Festplatten Laufwerke / SL 412-MFM/RLL

33 MB, RLL, 3,5" 40 ms DM 598,--
65 MB, RLL, 5,25" 28 ms DM 898,--

Festplatten Laufwerke SCSI:

42 MB, SCSI 3,5" 19 ms DM 948,--
45 MB, SCSI 3,5" 25 ms DM 998,--
84 MB, SCSI 3,5" 19 ms DM 1.548,--
90 MB, SCSI 3,5" 25 ms DM 1.498,--
Drucker: Fujitsu DL-1100 24 Nadel DM 998,--
F-Color DL-1100 24 Nadel DM 998,--

* 1 MB erforderlich

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an:
Tel: 07 11 / 8 56 85 34

Wir können fast alles besorgen!!!

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonuspunkt - Für 15 Bonuspunkte erhalten Sie eine Diskettenbox für 80 Disketten

GRATIS!!!

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS, Frachtkosten DM 8,-
IBM/PC/C64 anfragen

UP & DOWN

Wie hat Michael für's Editorial so trefflich gedichtet: „Neues Jahr, neues Geld, neue Spiele...“. Und was ist mit den neuen Charts, hä? Deshalb: Willkommen bei den ersten Tops & Flops von 1991!

Lesercharts

1. (1) PIRATES!
2. (2) KICK OFF 2
3. (4) SIM CITY
4. (5) POPULOUS
5. (-) UNREAL
6. (3) INDIANA JONES (ADV.)
7. (7) NORTH & SOUTH
8. (-) LOOM
9. (6) IT CAME FROM THE DESERT
10. (8) LEGEND OF FAERGHAIL

Redaktionscharts

1. ULTIMA V
2. ELVIRA
3. MONKEY ISLAND
4. LEMMINGS
5. CHIP'S CHALLENGE
6. SPINDIZZY WORLDS
7. DRAGON BREED
8. PANZA KICK BOXING
9. NITRO
10. BETRAYAL

Verkaufscharts

1. (-) ULTIMA V
2. (1) POOL OF RADIANCE
3. (3) CADAVER
4. (-) POWERMONGER
5. (2) INVEST
6. (5) KICK OFF 2
7. (-) TRANSWORLD
8. (-) WILD WEST WORLD
9. (4) F-19 STEALTH FIGHTER
10. (6) LEGEND OF FAERGHAIL

Redaktions-Flops

1. THE FINAL CONFLICT
2. SPIDER-MAN
3. SOPHELIE
4. WHITE DEATH
5. NARCO POLICE

Leser-Flops

1. DAS HAUS
2. DAS MAGAZIN
3. NUCLEAR WAR
4. WEB OF TERROR
5. ASTATE

Was haben wir uns für's neue Jahr nicht wieder alles vorgenommen: Weniger Zigaretten, weniger Kaffee, weniger Büroschlaf (besonders schwierig!) und weniger Gelaber. Gehen wir hier also gleich mit gutem Beispiel voran und gucken uns ruckzuck die aktuellen Verkaufscharts an: In den Geschäften wütet der weihnachtliche Konsumrausch mit unverminderter Brachialgewalt – da sind vier Neuzugänge ja ein vergleichsweise ziviles Ergebnis. Daß sich der fünfte Teil der Ultima-Saga aus dem Stand an die Spitze katapultieren konnte, wird niemanden verwundern. Besonders dann nicht, wenn man weiß,

daß sich die Vorbestellungen für die (nun endlich erhältliche) Amigaversion schon seit Monaten in den Händlerbüros stapeln!

Kommen wir nun zu unserem Kontrastprogramm zu den hektischen Verkaufscharts, nämlich *Euren*, wie immer schön ausgewogenen und bewundernswert standhaften Lesercharts. Ihr habt Euch vom Weihnachtsrummel in keinsten Weise anstecken lassen, geht unbeirrbar *Euren* Weg und begnügt Euch mit zwei Neuzugängen – und das sind beides alte Bekannte, nämlich „Unreal“ und „Loom“. Wir sind alle schon sehr gespannt, wann die neuen Mega-Hämmer „Ultima V“ und „Power-

monger“ in den Lesercharts Einzug halten. Fest steht: Sobald sie mal drin sind, werden sie wohl kaum so schnell wieder wegzudenken sein...

Lassen wir unseren angewiderten Blick jetzt noch kurz über den Ramsch des Monats schweifen: OK, *Eure* Flops haben sich zwar in den letzten vier Wochen kaum geändert, sind aber mindestens so floppig wie unsere aktuellen – wir können uns also wieder Erfreulicherem zuwenden. Da wäre zum einen die Hitparade jener Spiele, die uns gerade (privat) die langen Winterabende versüßen, zum anderen unser monatliches Gewinnspiel. Auch hier gilt

Altbewährtes: Schickt uns eine Postkarte mit *Euren* persönlichen Tops & Flops, schon seid Ihr bei der Verlosung von drei bunten Sammelordnern, sowie drei sagenhaften Games dabei. Nämlich:

1 x M1 Tank Platoon

1 x Midnight Resistance

1 x Loom

Vergeßt bitte weder *Euren* Wunschgewinn anzugeben, noch *Euren* Absender, noch unsere Adresse! Letztere lautet:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

ROCKUS



Der Amiga Joker meint:
Chip's Challenge – am
Amiga absolut konkur-
renzlos!

Am Lynx hat die packende Mischung aus Denksport und Geschicklichkeit längst Kultstatus, jetzt ist der kleine Chip auch auf der „Freundin“ unterwegs. Ein vorprogrammierter Hit?

In der Redaktion herrschte seltene Einigkeit: Wenn bei der Umsetzung keine größeren Schnitzer passiert sind, steht uns ein Game ins Haus, auf das wir Amigianer schon lange warten! Warum? Nun, hier geht's einzig und alleine um Spielbarkeit, Grafik und Sound sind absolute Nebensache (und erreichen auch tatsächlich nicht einmal ganz Lynx-Niveau). In 144 Levels muß Chip unter Zeitdruck jeweils eine bestimmte Anzahl von Computerchips einsammeln, will er die Aufnahmeprüfung in den „Bit Busters Club“ bestehen. Dabei gilt es haufenweise Logik-Puzzels zu lösen, Gegnern auszuweichen, Labyrinth zu



Optisch bescheiden, aber spielerisch ein Überhammer!

erkunden, Fallen auszu-schalten, Brücken zu bauen, und vieles mehr. Leben hat Chip übrigens unendlich viele. Jeder Level spielt sich anders als der vorangegangene, mal ist Köpfchen gefragt, mal Geschick. Und meistens braucht man beides!

Die Level steigern sich wohltemperiert im Schwierigkeitsgrad, die ersten dienen nur zum Aufwärmen und bieten spezielle Felder, die das Prinzip erklären. Animation und Scrolling (ein Level ist mehrere Bildschirme groß) sind eher durchschnittlich, wichtiger

ist, daß die (Stick-) Steuerung stimmt – und das tut sie. Chip's Challenge ist eines der fesselndsten Spiele überhaupt, ein naher Verwandter von „Castles of Dr. Creep“ aus vergangenen 64er-Tagen. Gäbe es noch einen Zwei-Spieler-Modus, hätten wir uns schon fast die Einführung eines Megahits überlegen müssen...! (ml)



Chip's Challenge

Grafik:	58%
Sound:	60%
Handhabung:	85%
Spielidee:	92%
Dauerspaß:	92%
Red. Urteil:	90%
Für Anfänger	
Preis: noch offen	
Hersteller: U.S. Gold	
Bezug: noch offen	

Spezialität: Pause und Abbruch-Funktion, Code nach jedem Level (identisch zum Lynx).



MYSTICAL

Wie lang ist die Reise bis zum Titel eines Obermagiers! Von den Sümpfen Ewigen Gestanks bis zum Garten Eden bieten Sie Gefahr und Humor die Stirn, und trotzen Sie der Übermacht der Monster, die Sie um jeden Preis aufhalten wollen !!!



Bonico ServiceLine
 Haben Sie Fragen zu Bonico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
 Mo-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr
 Ein Anruf genügt!
 Tel. 0161 0716 2067
 Schriftliche Anfragen
 nur gegen Rückporto.

INFOGRAMES



BONICO ServiceLine

Am Südpark 12
 6092 Kelsterbach

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible, AMSTRAD CPC

Wenn ein Flugzeug schon den Spitznamen „Warzenschwein“ (Warthog) trägt, darf man sich keine fliegende Schönheitskönigin erwarten. Aber wenn ein Spiel der erste PC-Flugsimulator mit vollen 256 Farben war, sollte man sich auf dem „Grafikwunder“ Amiga schon eine halbwegs ebenbürtige Umsetzung erwarten dürfen...

Der Amiga Joker meint:
A-10 Tank Killer ist leichtverdauliche Kost für Simulations-Einsteiger.

Den entzückenden Beinamen verdankt die A-10 ihrem Aussehen, das halt rein nach praktischen Gesichtspunkten ausgerichtet ist und nicht nach optischen. Und in der Praxis bestreitet die A-10 nun mal keine dramatischen Luftkämpfe in schwindelerregender Höhe wie z.B. eine F-16; stattdessen wird sie vor allem zur Unterstützung der Bodentruppen eingesetzt (ähnlich wie Hubschrauber). Dafür braucht der Vogel auch nicht besonders schnell zu sein – es genügt, wenn er haufenweise Bomben transportieren kann. Abgesehen von den rekordverdächtigen Mengen an Waffen, die in und an so einer A-10 Platz finden, hat dieses häßliche Entlein auch in punkto Stabilität ihren schnittigeren Kollegen einiges voraus: Wenn mal ein Motor ausfällt oder ein Flügel lahmt, fliegt man einfach mit dem beschädigten Rest weiter (Warzenschweine sind zäh!). Bei den Missionen wird zwar nur das Übliche geboten, dafür aber in akzeptabler Vielfalt: das obligatorische Training, Ausschalten von Bodenzielen (bevorzugt Panzer), Stellungen verteidigen und ein kompletter Kleinkrieg. Interessant dabei ist, daß man sich hier seine Lorbeeren weniger als Einzelkämpfer verdient, sondern meist mit anderen Piloten im Team arbeiten muß (Warzenschweine sind Herdentiere!). Der Schwierigkeitsgrad ist veränderbar bis hin zu einer unzerstörbaren A-10 – mit der man allerdings nicht in die Highscoreliste kommt. Die Benutzerführung ist einfach und übersichtlich gestaltet, trotz Steuerung über Joystick, Maus und Tastatur.

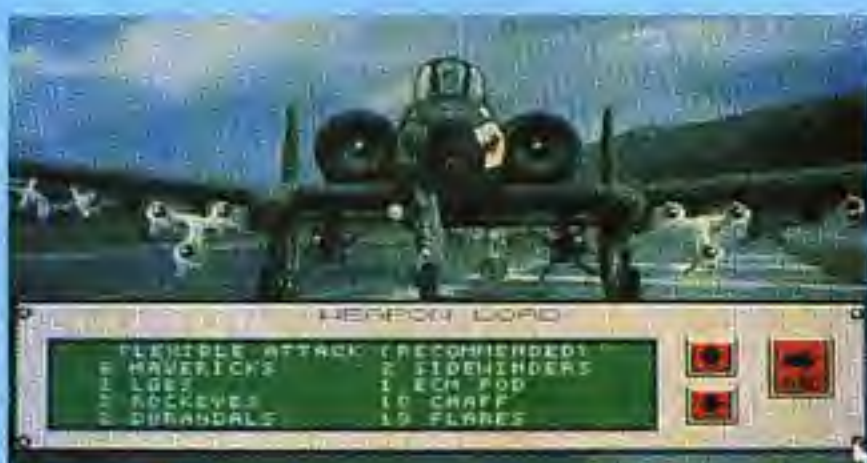
Ebenso einfach läßt sich auch das Flugzeug selbst bedienen, was zwar sehr angenehm für Pilotenneulinge

ist, aber nicht gerade für eine hohe Realitätsnähe spricht.

Das bisher Gesagte gilt genauso für die PC- wie die Amigaversion, aber was hat sich nun bei der Umsetzung auf unsere „Freundin“ alles verändert? Nun, die Grafik hat etwas Federn lassen müssen und ist ein ganzes Stück langsamer geworden. Auf der niedrigsten Detailstufe ist das Tempo zwar noch erträglich, auf der höchsten aber unbeschreiblich lahm. Schade, denn der Flug läßt sich aus den verschiedensten Perspektiven beobachten, und es gibt einen ganzen Schwung digitalisierter Zwischenbilder. Da ist es auch wenig tröstlich, daß die Soundeffekte knackiger rüberkommen als auf dem PC-Piepser, zumal die gebotene Musik nicht gerade sehr aufregend ist. Alles in allem eine etwas enttäuschende Umsetzung dieses eigentlich ausgezeichneten Flugsimulators. Dennoch: Wer gerne mit einem handlichen und pflegeleichten Maschinchen durch die Lüfte segelt, ist bei A-10 Tank Killer ganz gut aufgehoben. (mm)

A-10 Tank Killer

Die Warzenschweine fliegen wieder!



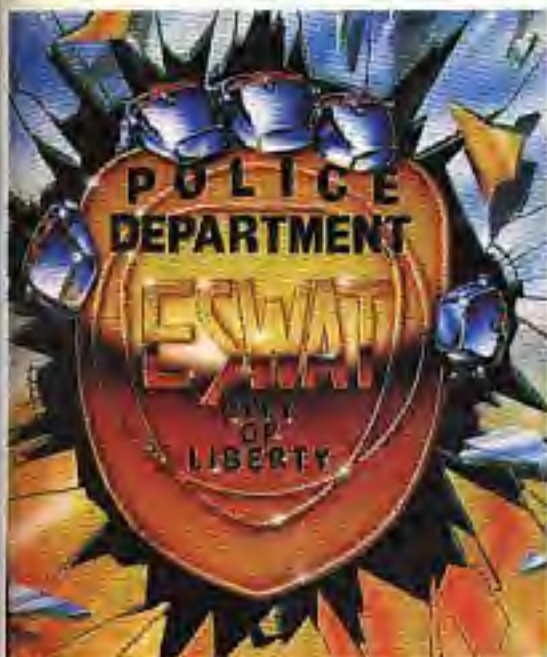
A-10 Tank Killer

Grafik:	74%
Sound:	69%
Handhabung:	84%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	61%
Red. Urteil:	74%

Variabel

Preis: ca. 110,- DM
Hersteller: Dynamix
Bezug: Fantastic

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, die Highscoreliste wird abgespeichert. 1 MB erforderlich!



Ein Superbulle, halb Mensch und halb Kampfroboter, läuft mit gezogener Knarre durch die Stadt und ballert Verbrecher über den Haufen. Eine äußerst bleihaltige Idee! Nur leider nicht die von U.S. Gold...

Konkurrent Ocean schickte nämlich schon 1989 einen Roboterpolizisten auf Gangsterjagd. Das Game landete zwar am Index, war aber technisch wesentlich besser realisiert als Eswat! Nachdem das Intro bewundert und die fetzige Titelmelodie verklungen ist, kann

das Feuerwerk losgehen: Der Cop steigt mit der Wumme in der Hand aus seinem Wagen und macht sich auf den Weg. Schon bald stürmen von links und rechts angriffslustige Punks und knüppelschwingende Skateboardfahrer heran, aus den Fenstern eröffnen Heckenschützen das Feuer. Unser Held ballert in alle Richtungen, bis die zwanzig Schüsse in seinem Magazin verbraucht sind – dann muß er entweder Patronen auf-sammeln oder mit Karate weitermachen. Das alles findet zwar unter Zeitdruck

statt, trotzdem übersteht selbst ein Anfänger den ersten Level mit Leichtigkeit, ebenso den zweiten und dritten! Erst im vierten Abschnitt, wo sich der brave Bulle endlich in einen stahlharten Polizeiroboter verwandelt, wird das Game plötzlich unspielbar schwierig. Da greifen dann bis zu vier Gegner gleichzeitig an, und zu allem Überfluß kann man die dringend benötigte Zusatzmunition oft nicht auf-sammeln.

Die Grafik wirkt stellenweise laienhaft, das Scrolling ruckelt, und der Cop bewegt

sich mit der Grazie eines schwangeren Känguruhs. Abgesehen vom passablen Sound ist Eswat also eine Enttäuschung auf der ganzen Linie – gar kein Vergleich mit dem angeblich jugendgefährdenden Vorbild. (C. Borgmeier)



Eswat

Grafik:	44%
Sound:	63%
Handhabung:	50%
Spielidee:	16%
Dauerspaß:	28%
Preis/Leistung:	25%
Red. Urteil:	28%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: U.S. Gold

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Zwei-Spieler-Simultanmodus, zwei Disks, Zweitlaufwerk wird unterstützt.



Robobobbys
unehelicher
Bruder...



INFOGRAMES PRÄSENTIERT AUS DER CRYSTAL KOLLEKTION :

Alpha Waves



Bomco Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomco-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt.
Tel. (06107) 7606-0.
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

„Sie haben die Traummaschine erfunden...“



Ihr Freipaß für DIE neue Welt : VIRTUELLE REALITÄT. Das Programm : erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummechanik, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an irrealen, bisher unbekannten Eindrücken.

- ▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
- ▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
- ▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
- ▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG
- ▲ 100 % NEW AGE

Für ATARI ST-STE, AMIGA, PC & Kompatible

© 1992 INFOGRADES Am Superpark 12 4052 Eschborn Tel. (06107) 7606-0

INFOGRADES



Strider II

Vor gut einem Jahr beorderte U.S. Gold den Säbelschwinger zum Kreml, jetzt hat der Osten als Feindbild endgültig ausgedient. Also wurde die Action kurzerhand auf einen fernen Planeten verlegt.

Womit auch schon geklärt wäre, warum der neue Strider-Schriftzug (wenigstens auf der Packung) ohne das umgedrehte R auskommt. Weil aber nur ein richtig geschriebenes R als Neuerung ein bißchen arg kümmerlich ist, hat unser Strider jetzt eine Laserwumme dabei und kann sich sogar kurzfristig in einen schier unbesiegbaren Roboter verwandeln! Klar, wer fliegt schon auf einen fremden Planeten und nimmt nur sein Küchenmesser mit? Noch dazu, wenn es dort von Terroristen, Killerrobotern und böartigen Mutanten nur so wimmelt... So kämpft sich der Held also fünf Level weit durch routiniert gestylte SF-Landschaften voller Plattformen und Lifte, tankt durch's Auf-

sammeln entsprechender Symbole Energie nach und killt alles, was sich bewegt. Immer noch kann der Junge recht gut klettern und hübsche Salti springen. Leider gibt es aber noch viel mehr Gemeinsamkeiten mit Teil I, sogar eindeutig zu viele: Der

Rahmen mit den Energiebalken ist praktisch der selbe, die (an sich recht gelungenen) Animationen der Spielfigur haben sich kaum geändert, das Scrolling ruckelt immer noch leicht, und den Sound (Musik und spärliche FX) hat man gar

1:1 übernommen! Die Stickabfrage geht soweit in Ordnung, auch ist es kein Leichtes, die fünf Bildschirmleben beisammenzuhalten. Somit ist Strider II zwar ein recht ansprechendes Actiongame, aber ein bißchen mehr „Modellpflege“ hätte sicher nicht geschadet... (ml)



Altes Game in neuem Look



Streidy kann jetzt auch auf Robby machen...



Strider II

Grafik:	74%
Sound:	64%
Handhabung:	72%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	63%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	65%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: U.S. Gold
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Viersprachige, teilweise völlig falsche Kurzanleitung, keine speicherbaren Highscores.

Golden Axe

Auf Segas Master-Konsole war das Hack & Slay Spektakel ja ein ziemlicher Flop, die Mega Drive Version konnte dann schon eher überzeugen. Was erwartet uns nun am Amiga - Barbaren-Power oder kalter Kaffee?

Nun, als erstes erwartet uns die übliche Rechtfertigung für's Schlachtfest: Darth Adder, hauptberuflicher Oberschurke und Bösewicht, hat den König samt Töchterchen in sein gar finsternes Versteck verschleppt. Der Spieler hat die Wahl zwischen drei glorreichen Helden, um die Regentenfamilie wieder ans Tageslicht zu zerren. Da wäre ein schwertschwingender Muskelprotz, ein bärtiger Wi-

kinger mit Streitaxt und eine vollbusige Amazone. Alle verfügen sie über eine (nur optisch) andere Zauber- kraft, die sich durch das Einsammeln von Tränken mehrmals aufrüsten läßt, und dann wie eine Smart- bomb eingesetzt wird. Weiters tauchen im Spielverlauf Gegner auf exotischen Reit- tieren auf, wenn man sich so einen Drachen unter den Nagel reißt, erleichtert das die Metzelerarbeit ungemein! Golden Axe hat dem an- spruchsvollen Barbaren

einiges zu bieten: Schöne Backgrounds, riesige Sprites, sehenswerte Animationen, ordentlichen Sound und ein erträgliches Hori- zontalscrolling. Leider währt die Freude nicht sehr lange, denn das Game ist so simpel, daß die drei Bild- schirmleben einem erfahre- nen Monsterkiller genügen, um die sechs Level gleich beim ersten Anlauf durch- zuspüren - meist reicht es, sich in der Nähe des Gegners zu plazieren und den Feuer- knopf ein bißchen zu bear-

beiten! Schade, denn beson- ders im Zwei-Spieler-Simul- tanmodus ist die Kloppelei ganz lustig... (C.Borgmeier)



Golden Axe

Grafik:	84%
Sound:	70%
Handhabung:	80%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	56%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Virgin
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Keine Punkte, daher auch keine Highscores. Unterschiede zum Mega Drive: Ein Level weniger, keine Continues, der Battle- Modus (Duelle) fehlt.



Sieht gut aus, ist aber ein kurzes Vergnügen...

Narco Police

Viel Blut um nichts

Drogen beherrschen die Welt, zumindest im Jahre 2003. Um dem Problem Herr zu werden, greift man auf ein altbewährtes Rezept zurück: Eine polizeiliche Eliteeinheit wird gebildet, jahrelang trainiert und schließlich zum Hauptquartier der Rauschgiftmafia geschickt...

Und hier beginnt auch schon Deine Aufgabe als frischgebackener Drogenbekämpfer: Das Hauptquartier befindet sich auf einer Insel und ist zudem nur durch ein gut gesichertes Labyrinthsystem zu erreichen. Du befehlighst drei Gruppen von je fünf Leuten (die Jungs sind natürlich schwerstens bewaffnet, z.B.

mit MPs und diversen Granatwerfern) und sollst das Rauschgiftlabor im Zentrum der Anlage in die Luft sprengen. Auf dem Screen zu sehen ist von der ganzen Elitetruppe aber immer nur ein Mann, den man (von hinten) dabei beobachten

kann, wie er sich durch die Gänge kämpft. Was die Präsentation betrifft, macht Narco Police anfangs einen wirklich vielversprechenden Eindruck; das fängt beim Titelbild (einem romantischen Sonnenuntergang) an und geht weiter über das Waffenmenü und die Übersichtskarte der Insel mit den verschiedenen Tunnelleingängen. Doch sobald die Geschichte richtig losgeht, folgt auch schon die große Ernüchterung: Der Drogenbulle schleicht langsam und ruckelnd dahin, die Soundeffekte bieten praktisch keinerlei Abwechslung, und die Joysticksteuerung spricht so schlecht an, daß es eine Zumutung ist. Zudem muß man immer wieder auf die Tastatur zurückgreifen, z.B. um eine andere Waffe zu aktivieren. Mit so haarsträubenden Methoden kann man gegen die Drogenmafia einfach nicht gewinnen! (wh)



Narco Police

Grafik:	67%
Sound:	52%
Handhabung:	25%
Spielidee:	43%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	21%
Red. Urteil:	23%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Dinamic	
Bezug: Rushware	

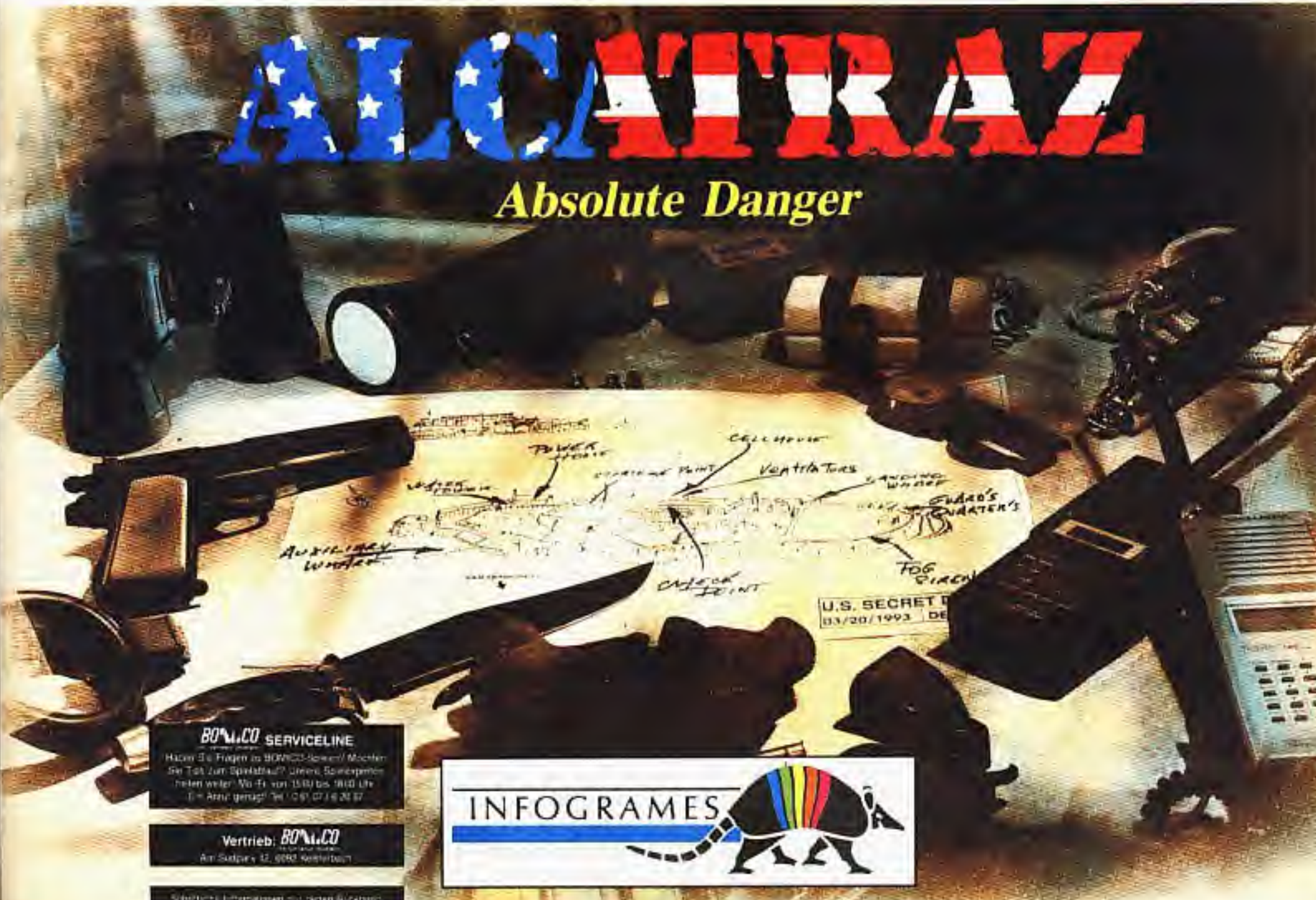
Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt, keine Save-Option, mäßige deutsche Anleitung.



Mehr Blut als gut...

ALCATRAZ

Absolute Danger



BOWCO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOWCO-Software? Mochten Sie Teil zum Spielbau? Unsere Spezialisten helfen weiter! Mo-Fr von 10.00 bis 18.00 Uhr. E-Mail: service@bowco.de Tel: 0291 971 620 37

Vertrieb: BOWCO

Am Salpeter 42, 4000 Weidenfeld

Schreiben Sie Ihren Namen auf diesen Auspass

INFOGRAAMES



Tower FRA

Der Amiga Joker meint:
Abenteuer Airport:
Thalions Lotsensimulation ist spitze!

Singt die Nationalhymne ab, Leute! Hißt die Flaggen und küßt Euer Kohl-Bild, es gilt ein kleines Meisterwerk zu feiern – und deutsche Programmierer haben es vollbracht!

Vier hübsche Flughäfen warten in dieser gelungenen Airport-Simulation auf einen neuen Lotsen, der all den kleinen Flugzeugen zeigen darf, wo's langgeht. Bei den Lotsenjobs wird unterschieden zwischen Überflug-, Anflug-, Abflug- und Towerkontrolle. Schwierigkeitsgrade gibt's auch in rauen Mengen, allerdings sind sie nicht frei wählbar (eher Erfahrungslevel). Zu sehen ist während des gesamten Spiels ein Radarschirm, der (etwas) größer

als der Screen ist und sich durch einfaches Hin- und Herbewegen der Maus verschieben läßt. An seinem linken Rand ist ein Kontrollstreifen mit den wichtigsten Daten der einzelnen Flüge; rechts befindet sich eine kleine Tastatur, über die man verschiedene Informationen einholen und die Darstellung auf dem Radarschirm verändern kann. So ausgerüstet macht man sich an die schweißtreibende Aufgabe, Flüge zu koordinieren, sichere Starts und Landungen zu produzieren etc.. Mit wachsender Erfahrung klettert man die Karriereleiter nach oben, aber auch die Anforderungen steigen: Es kommen Finessen wie Militärflüge, Schlechtwettergebiete und sogar Entführungen ins Spiel.

Die Grafik ist naturgemäß nicht aufregend anzusehen, aber technisch sauber gemacht. Die Maussteuerung ist präzise, der Sound bietet

gar eine (englische) Sprachausgabe, und die Sache spielt sich verdammt gut. Bleibt eigentlich bloß zu wünschen, daß bald Data-Disks mit noch chaotischerem Luftverkehr erscheinen! (wh)



Tower FRA

Grafik:	40%
Sound:	66%
Handhabung:	71%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	80%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Thalion	
Bezug: Joysoft	

Spezialität: 1MB erforderlich, kein Kopierschutz, Abfrage aus dem (ausgezeichneten) Handbuch. Nur eine Speichermöglichkeit.



So sieht ein Radarschirm aus!

Wolfpack

Die PC-Besitzer haben sie schon letztes Jahr angefallen, jetzt sind wir Amigianer an der Reihe: Novalogics „Wolfsrudel“ sind zwar etwas langsam, aber dafür sehr ausdauernd!

Wolfpack war der Spitzname für die deutschen U-Boot-Geschwader im Zweiten Weltkrieg. Trotzdem ist das Spiel keine reine U-Boot-Simulation, denn man kann hier auch für die Gegenseite, also die alliierten Zerstörer, in den Kampf ziehen. Wie immer man sich auch entscheidet, es sind stets dieselben zwölf (abwechslungsreichen) Missionen. Vom Aufbau her ist das Game mit „688 Attack Sub“ verwandt: Es gibt einen Hauptscreen, über den sich praktisch alles machen läßt, was es während des Spiels zu tun gibt. Dementsprechend einfach ist die Handhabung,

selbst unerfahrene „Simulanten“ finden sich hier sehr schnell zurecht.

Die stille Jagd im tiefen Wasser macht auch durchaus Spaß, jedenfalls bis man die zwölf Missionen durch hat. Dann läßt die Motivation aber doch deutlich nach; man kann zwar zu zweit spielen (nur nacheinander und nicht per Modem) und eigene Missionen entwerfen, aber auf Dauer

ist das halt ein bißchen wenig. Bei „Silent Service 2“ darf man z.B. eine richtige Kapitänskarriere machen, hier werden nicht einmal die erzielten Scores gespeichert. Auch die Umsetzung hätte etwas besser ausfallen können, sowohl Grafik als auch Sound sind gegenüber der PC-Version (mit VGA und Adlib) schlechter geworden anstatt besser. Trotzdem: Wer eine leicht handhab-

bare U-Boot-Simulation sucht und nicht auf „Silent Service 2“ warten will, sollte hier ruhig mal einen Blick durchs Periskop riskieren. (mm)



Wolfpack

Grafik:	77%
Sound:	59%
Handhabung:	82%
Spielidee:	73%
Dauerspaß:	65%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	69%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,- DM
Hersteller: Novalogic/Mirrorsoft
Bezug: Funtastic

Spezialität: Mindestens 1MB erforderlich, deutsche Anleitung, Installation auf Festplatte möglich.



So sieht's im Zerstörer aus

Voll ins Schwarze!



Death Trap

Wenn's draußen regnet, der Video kaputt ist und einem sonst nichts Besseres einfällt, könnte man ja mal wieder einen stattlichen Recken auf seiner gefährvollen Expedition durch ein Höhlensystem begleiten...

Besagter Recke heißt Abi und stellt sich zu Beginn in einem wirklich tollen Intro vor: Zu stimmungsvoller Musik zieht der Held in feinstem Parallaxscrolling Richtung hereinbrechende Dämmerung. Im Spiel selbst muß man auf musikalische Untermalung verzichten und sich mit durchschnittlichen Sound-FX zufrieden geben. Neben viel Bumm Bumm und Türenquietschen gibt's da z.B. das Piepsen eines Vogels zu hören – falls man einen hat. Falls nicht, bekommt man ihn über ein

Menü, das per Leertaste aufgerufen wird. Neben dieser Fantasyversion eines Satelliten gibt's da noch so nette Sachen wie einen Feuerball, Schutzschilder oder Heilung für die Wunden. Allerdings nur, wenn Abi zuvor ein paar der Fläschchen aufammelt, die manche der erlegten Gegner hinterlassen.



Zeig's ihnen, Abi!

So dringt man also immer tiefer ins feudal möblierte Dungeonsystem ein, freut sich über die gut animierten Monster und das gelungene Scrolling, öffnet da und dort eine Truhe und wundert sich, daß ein so kleines Sprite wie unser Abi so hoch springen kann. Ansonsten ist Death Trap ziemlich schwer, was zum einen an den vielen Fallen liegt (die man sich gut merken sollte), zum anderen an der Steuerung, die zwar nicht schlecht ist, aber etwas gewöhnungsbedürftig. Summa sumar-

um: eine grundsätzliche Sache – wenn man Jump & Run Games mag, gerne Karten zeichnet und ein gutes Gedächtnis hat! (H.W.Raabe)



Death Trap

Grafik:	79%
Sound:	56%
Handhabung:	67%
Spielidee:	48%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	62%
Red. Urteil:	64%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Anco	
Bezug: Funtastic	

Spezialität: Englische Anleitung, Continue-Option, Highscores werden nicht gesaved. Wenn der Held stirbt, dann tut er das ziemlich unappetitlich!

ALCATRAZ

Absolute Danger

BONICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BONICO-spielen? Machen Sie Top zum SpeedStar? Unsere Spezialisten helfen Ihnen Mo. Fr. von 10.00 bis 18.00 Uhr. (Ein Anruf genügt.) Tel.: 0 61 67 14 20 67

Vertrieb: BONICO
Am Südpark 12, 69626 Heidelberg

INFOGRAAMES

U.S. SECRET 03/20/1993

Schöne Computerzeit mit großer Rückzahl.

Der Amiga Joker meint:
Crime Time – ein bedienungsfreundliches Adventure voll schrägem Humor.

Wer sagt da, daß gute Kriminal-Adventures eine bierernste Angelegenheit sein müssen? Niemand? Eben. Und schon garnicht die Jungs von Starbyte...

...deren Held liegt nämlich gleich zu Beginn des Spiels stockbesoffen in seinem Hotelbett – was ja schonmal ein recht vielversprechender Anfang ist! Reiner, so heißt unsere (unfreiwillige) Spürnase, wird mittels eines Richtungskreuzes gesteuert. Außerdem findet man am Screen eine Liste von Verben und Gegenständen, sowie das Inventory. Der Rest ist ein Kinderspiel: Mit der Maus wird ein Verb und dann der entsprechende Gegenstand angeklickt, schon ist eine Aktion eingeleitet! Da Reiner, wie gesagt, ein wenig über den Durst getrunken hat, sieht man das Geschehen aus einer schrägen Perspektive – aber auch ein wankender Held ist ja

immer noch ein Held. Diese Art von Humor zieht sich durch das gesamte Game, besonders die (deutschen) Textausgaben sind manchmal ganz schön harter Tobak! Wer mit deftigen Sprüchen nichts im Sinn hat, sollte sich lieber nach einem anderen Adventure umsehen... Andererseits liegen gerade

Abenteuer-Frischlinge bei Crime Time goldrichtig, denn nicht nur die Bedienung ist einfach gehalten, auch die Rätsel werden den Einsteiger nicht überfordern. Grafisch hingegen ist nicht gerade der Bär los, viele Bilder bestehen nur aus eintönig gefärbten Flächen – eine ziemlich trostlose Angelegenheit. Was den Sound



Crime Time

angeht, können wir uns leider noch kein Urteil erlauben, der war in unserer Testversion noch nicht ganz fertig. (C. Borgmeier)



Crime Time

Grafik:	48%
Handhabung:	88%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	70%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	70%
Für Anfänger	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Starbyte	
Bezug: Bomico	

Spezialität: Bis zu neun Spielstände können abgespeichert werden, die Verkaufsversion soll auch eine Option für HD-Installation enthalten.

Time Race

Normalerweise haben Tüftelspiele trotz bescheidener Grafik einen hohen Unterhaltungswert. Mit dem „Zeitrennen“ hat Loricel nun auf eindrucksvolle Art bewiesen, daß Knobelgames durchaus auch häßlich und langweilig sein können...

Das Unheil beginnt schon mit dem hoffnungslos unscharfen Titelbild; leider handelt es sich dabei nicht um einen einzelnen Ausrutscher – die gesamte Grafik erreicht mit Ach und Krach das Niveau eines Toiletten-Graffities! Schauen wir uns also lieber das Spielprinzip an: Im Bildvordergrund befindet sich ein rechteckiges graues Feld, in dem man mit dem Joystick dreieckige

Puzzlestücke zusammensetzen muß. Nun sind die Hintergründe nicht nur scheußlich, sondern auch animiert; diese Animationen bestimmen das Zeitlimit – sobald die Sprites ihr Ziel erreicht haben (z.B. Neandertaler, die in ihre Höhle wollen) schlägt die Stunde der Wahrheit. Verschiedenfarbige Dreiecke haben zudem unterschiedliche Eigenschaften, manche halten z.B. kurzfristig die Animationen an. Hat man genü-

gend Teile beieinander, verschwindet das Feld, und die Hintergrundgrafik darf in ihrer ganzen Häßlichkeit bewundert werden... Eigentlich wäre die Idee ja gar nicht so übel, aber die Programmierer haben sich wirklich alle Mühe gegeben, sie so schlecht wie irgend möglich umzusetzen. Das Game ist nicht nur eine Beleidigung für Augen und Ohren, auch die Steuerung reagiert reichlich träge, und die ganze Geschichte währt

nur kümmerliche 15 Level lang. Ein ziemliches Trauerspiel also, und das zu einem unverschämte hohen Preis! Quo vadis Loricel? (C. Borgmeier)



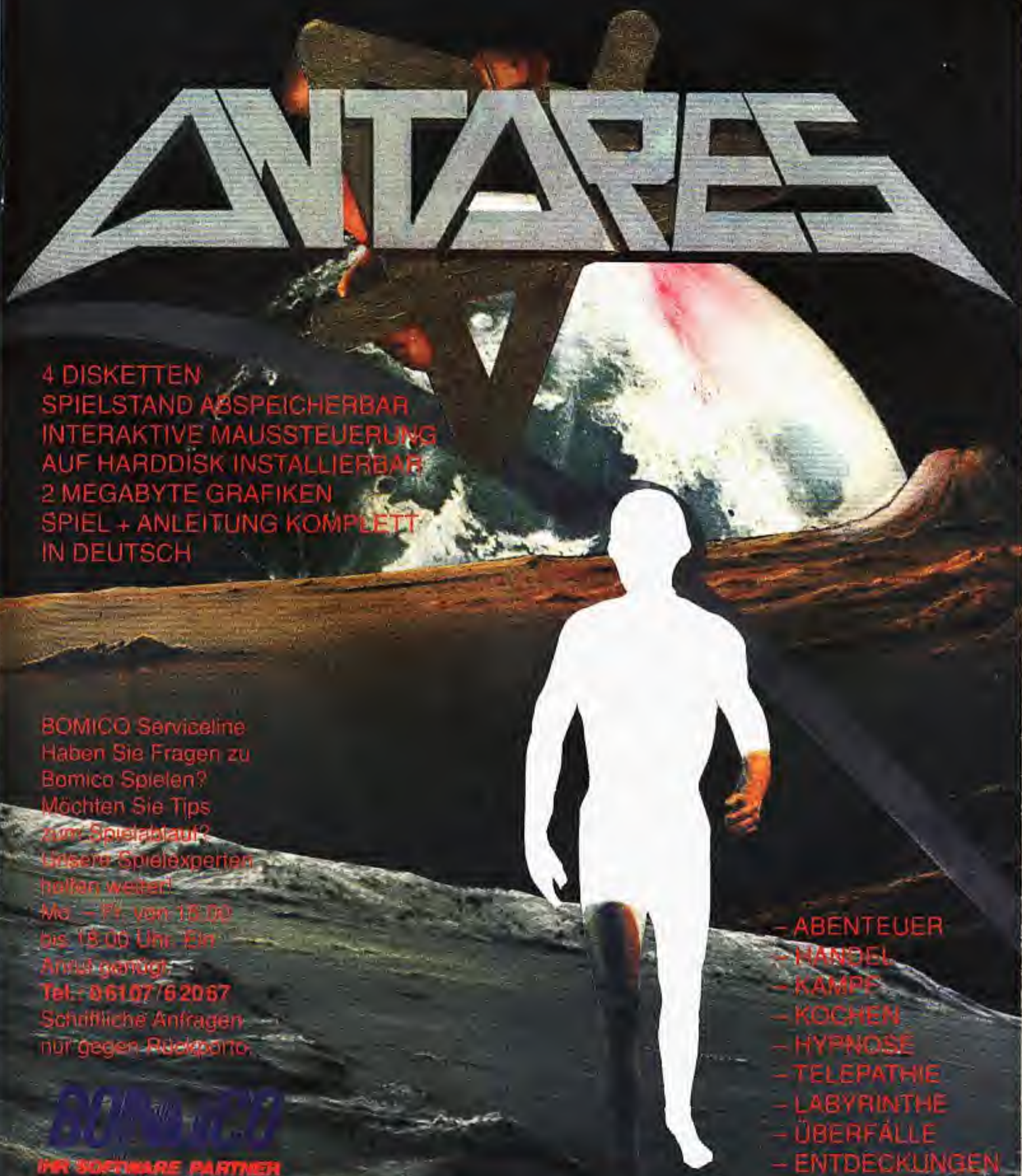
Time Race

Grafik:	22%
Sound:	37%
Handhabung:	38%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	22%
Red. Urteil:	31%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Loricel	
Bezug: Rushware	

Spezialität: Zwei Disketten (wofür bloß?), am Ende jedes Spielabschnitts erhält man einen Levelcode.



Hübsch häßlich, nicht?



4 DISKETTEN
SPIELSTAND ABSPEICHERBAR
INTERAKTIVE MAUSSTEUERUNG
AUF HARDDISK INSTALLIERBAR
2 MEGABYTE GRAFIKEN
SPIEL + ANLEITUNG KOMPLETT
IN DEUTSCH

BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu
Bomico Spielen?
Möchten Sie Tips
zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten
helfen weiter!
Mo - Fr. von 18.00
bis 18.00 Uhr. Ein
Anruf genügt.
Tel.: 06107/62067
Schriftliche Anfragen
nur gegen Rückporto.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

- ABENTEUER
- HANDEL
- KAMPE
- KOCHEN
- HYPNOSE
- TELEPATHIE
- LABYRINTHE
- ÜBERFÄLLE
- ENTDECKUNGEN

Vertrieb: Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach · Tel.: 061.07/76060

Dieser Januar wird noch als der „Monat der Autorennspiele“ in die Softwaregeschichte eingehen – so viele wie diesmal hatten wir selten im Heft! Zwei davon sind sich so ähnlich, daß wir es uns nicht verkneifen konnten, sie doch mal um die Wette rasen zu lassen...

Nitro vs. Jupiter's Masterdrive



Noch befinden sich die beiden Testkandidaten in den Boxen, und die Redaktionspiloten nehmen letzte Checks vor, aber schon kristallisiert sich ein klarer Favorit heraus: Während Jupiter's Masterdrive in einer 08/15-Schachtel daherkommt, glänzt Nitro mit einer gediegenen Psygnosis-Box. Kurz vor der Startlinie verschieben sich die Gewichte wieder leicht zugunsten von Jupiter wegen der etwas kürzeren Ladezeit (aber wirklich nur leicht, denn das Intro von Nitro ist schon sehenswert). Dann kommen die ersten Auswahlcreens, und hier hat

Nitro dank seiner besseren Ausstattung erneut die Nase vorn: Es können drei Spieler mitmachen (einer mit Tastatur), und sie haben die Wahl zwischen verschiedenen Autos; die Jupiter-Fahrer müssen sich dagegen mit einem Zwei-Spieler-Modus bescheiden, bekommen das Rennen dafür aber auf einem Splitscreen zu sehen. Jetzt geht's in die erste Kurve – beide lassen sich gut und flüssig lenken, wobei auffällt, daß die Steuerung von Jupiter praktisch identisch mit der von „Supercars“ ist. Von Runde zu Runde kann Nitro seinen Vorsprung immer

weiter ausbauen: 30 lange und abwechslungsreiche Strecken mit vielen coolen Extras (sogar Nachtfahrten sind möglich) stehen gegen 18 eintönige Jupiter-Kurse. Und nur bei Nitro kann man sein Gefährt nach der Fahrt noch besser ausrüsten, womit endgültig feststeht, daß Psygnosis den Sieger stellt!

Bei der abschließenden technischen Einzelwertung wird der Klassenunterschied zwischen den beiden Games vielleicht noch deutlicher. Die Grafik von Nitro ist wesentlich schöner, bunter und detailreicher, nur das Scrolling ruckelt ein ganz klein wenig. Jupiter scrollt zwar tadellos, aber das allein genügt halt nicht! Beim Sound genau dasselbe Bild: Hier gute Musik und knackige Effekte, dort nur (gehobener) Durchschnitt. Nitro ist also ganz klarer Sieger, aber Jupiter's Masterdrive hat einen durchaus ehrenvollen zweiten Platz herausgefahren. Weil es relativ leicht ist, und vor allem natürlich wegen seines Splitscreens kann man Anfängern, die gerne zu zweit fahren, durchaus ein Proberündchen damit empfehlen. Der unangefochtene Champion in der Klasse „Rennen aus der Vogelperspektive“ heißt ohnehin nach wie vor „Supercars“, daran hat auch dieses Duell nichts geändert... (mm)



Nitro – Jupiter's Masterdrive

Grafik:	74% – 65%
Sound:	80% – 70%
Handhabung:	77% – 77%
Spielidee:	61% – 44%
Dauerspaß:	78% – 66%
Preis/Leistung:	82% – 64%
Red. Urteil:	78% – 65%
Für Fortgeschrittene – Anfänger	
Preis: ca. 64,- bzw. 89,- DM	
Hersteller: Psygnosis – UBI Soft	
Bezug: Leisuresoft	

Spezialität: Gilt für beide Games: Eine Disk, kein Highscore-Save, kurze deutsche Anleitung

Abonnenten
sind
beliebt!

Seit Peter ein Abo hat, ist er überall der Hahn im Korb! Kein Wunder: Als Abonnent bekommt man seinen Joker halt als erster. Und die Mädels sind doch immer schon so neugierig auf die Girl-Seite...



Aber nicht nur bei den Frauen hat Peter plötzlich Glück: Seit er die brandaktuellen Tests und heißen Spiele-Tips als erster kennt, kann er sich vor Freunden kaum noch retten! Und kürzlich wurde Peter sogar zum Polizeichef

befördert! Warum? Tja, wer regelmäßig Dr. Freak liest, kennt die Szene eben wie kein anderer... Wenn auch Ihr vom Glück verfolgt sein wollt, dann macht's wie Peter: Füllt den Coupon aus, und für schlap-

pe 60,- DM (Ausland: 72,- DM) bekommt Ihr den Joker ein Jahr, bzw. 10 Ausgaben lang frei Haus! Wer schon ein Abo hat und einen neuen Abonnenten wirbt, bekommt von uns auch noch ein Vollpreis-Game ge-

schenkt! Der neue Glückspilz braucht nur Name und Adresse des Werbers mit auf seine Bestellung zu schreiben. Also: Wollt Ihr wirklich weiterhin an Eurem Glück vorbeigehen?



Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto:
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80 ☐

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!

Schadenfreude ist bekanntlich die schönste Freude! Wer sich gerne in dieser Hinsicht auslebt, kann nun endlich „Spy vs. Spy“ beiseite legen – Image Works hat für Nachschub gesorgt!



Wer anderen eine Grube gräbt...

Flip it & Magnose

Der Amiga Joker meint: Flip it & Magnose – ein wahrhaft diebisches Vergnügen!

Bei diesem Hüpf- und Sammelspiel muß man in sechs vertikal scrollenden Plattformlandschaften Wasservorräte zusammentragen. Leider wird das kühle Naß von den Einheimischen streng bewacht – ohne Bestechung geht garnix! Da gibt es z.B. einen Gorilla, der mit Nüssen um sich wirft. Hat man aber einen Nußknacker ergattert und legt ihn in seiner Nähe ab, mampft er überglücklich seine Nüsse, und man erhält das kostbare Wasser. Jeder Level wird nach diesem Grundprinzip bewältigt. Leider weiß das auch Magnose, der befindet sich nämlich ebenfalls auf Wassersuche. Ganz klar, daß da ein heißer Wettstreit auf dem gesplitteten Screen angesagt ist – vor allem, wenn sich hinter Magnose kein fieses Elektronengehirn, sondern ein noch fieseres Mitspielerhirn verbirgt! Denn man kann seinem geschätzten Gegner die entzückendsten Fallen stellen: Das Arsenal reicht von Elektroschocks über Klebstoff bis zur hinterhältigen „Feuertherapie“. Zu sehen

sind diese Fallen allerdings nicht, wer kein gutes Gedächtnis hat, geht sich oft genug selbst auf den Leim! Flip it & Magnose ist ein liebenswert böses Plattformspielchen, das vor allem zu zweit viel Laune macht. Grafik und Animationen sind zwar nicht gerade eine Augenweide, dafür klingt der Sound ganz flott. Kein Jahrhundertspiel, aber Freunde des Genres werden es bestimmt zu schätzen wissen! (C. Borgmeier)



Flip it & Magnose

Grafik:	61%
Sound:	72%
Handhabung:	76%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	72%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	72%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 64,- DM

Hersteller: Image Works

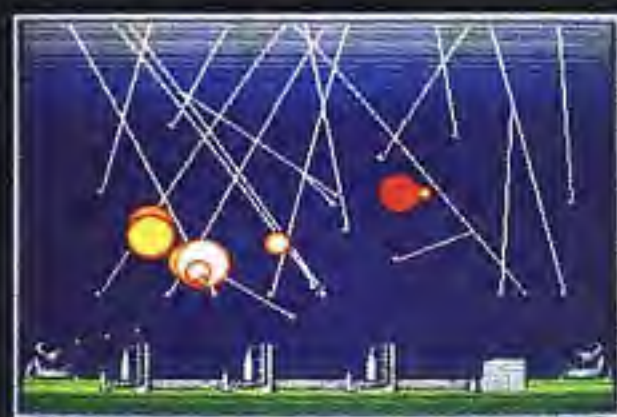
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Im witzigen Auswahlmenü kann zwischen Musik und FX gewählt werden, die Highscores werden leider nicht gesaved.



Der Hauptscreen

Städte verteidigen auf PD ist kaum schöner...



The Final Conflict

Wie immer man zu sogenannten Konfliktsimulationen auch stehen mag – auf „Meisterwerke“ wie das neueste Sandkastenspiel von Impressions kann selbst der härteste Betonkopf leichten Herzens verzichten...

Wenigstens bleibt uns hier mal die pseudo-historische Hintergrundgeschichte erspart: Es geht einfach nur darum, irgendwo auf der Welt einen Krieg anzuzetteln, wobei der Computer den Part des Gegners übernimmt. Im Anfangsmenü wird die gewünschte Konfliktregion und das angestrebte Ziel (Gegner zerstört oder die ganze Welt unterworfen) festgelegt. Anschließend pickt man sich auf dem Hauptschirm, einer stilisierten Weltkarte, mit der Maus ein paar Länder heraus und schickt seine Truppen und/oder Raketen dorthin. Zwei weitere Screens zeigen die wichtigsten Daten der einzelnen Länder und die Flugbahnen der Raketen. Schließlich gibt es noch einen Clone des vor-sintflutlichen „City Defence“ als (Arcade-) Zusatzspiel – unglaublicherweise sieht das Ding noch älter aus, als sein betagtes Vorbild! Und das war's dann auch schon im wesentlichen: Die Anleitung erzählt zwar noch

einiges über Wirtschaft, Diplomatie und Spionage, aber davon ist im eigentlichen Spiel herzlich wenig zu bemerken. Die meiste Zeit sitzt man einfach bloß da und wartet darauf, daß einem der Computer mitteilt, wie's denn gerade steht. Abgerundet wird diese einfallslose, langweilige und hoffnungslos überholte Kriegsspielerei durch mäßige Grafik, magere Soundeffekte und eine ziemlich umständliche Handhabung. Nö, da bleiben wir doch lieber friedlich... (wh)



The Final Conflict

Grafik:	33%
Sound:	22%
Handhabung:	35%
Spielidee:	11%
Dauerspaß:	18%
Preis/Leistung:	19%
Red. Urteil:	18%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Impressions

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Kein Kopierschutz, Spiel in englisch, Anleitung viersprachig.

TEAM SUZUKI



Screenshots von ATARI ST Version.



Gebilligt vom
Suzuki Grand Prix Team

- Ultraschnelle solide 3D-Grafiken.
- Erstaunlich realistische Steuerung.
- 16 herausfordernde Rennstrecken.
- Sicht aus verschiedenen Winkeln.
- TV-Übertragung und Wiederholungen der Action.
- Komplette Grand Prix-Saison.



Erhältlich für
AMIGA &
ATARI ST/STE

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

Im Vertrieb der

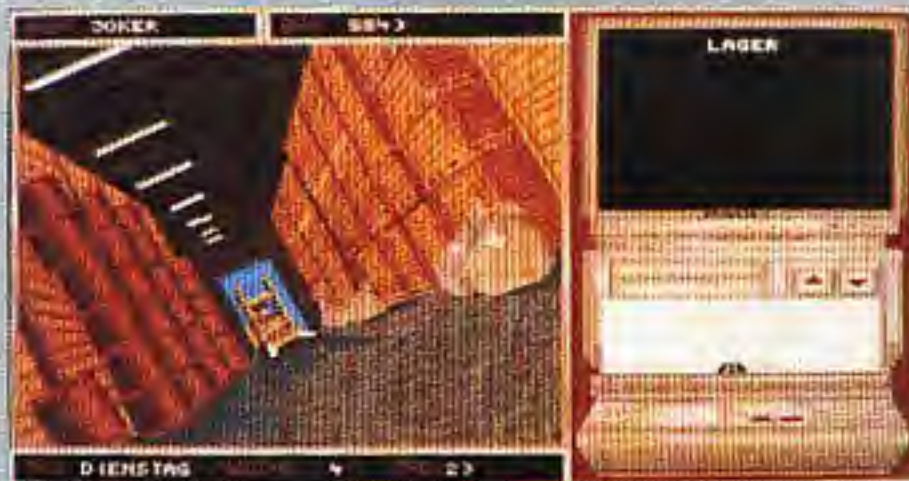
United Software

Hauptstraße 70 4835 Rietberg 2



TRANSWORLD

Mag draußen in der Welt die Wirtschaft stöhnen und jammern, am Computer hat das Management zur Zeit Hochkonjunktur! Mit ihrer neuesten Wirtschaftssimulation gewährt uns Starbyte einen tiefen Einblick ins harte Speditionsgeschäft.



Das Lager in der Schräglage

Der Amiga Joker meint: Transworld ist eine Wirtschaftssimulation, von der man noch hören wird!

Gerade mal eben 50.000 Piepen geerbt und jetzt nur noch eins im Kopf – das größte Brummi-Imperium der Neuzeit aufzubauen! Bis zu vier Spieler dürfen bei Transworld versuchen, die Konkurrenz zu überflügeln, indem sie sich bemühen, in drei verschiedenen Berei-

chen (Geschäftserfolg, Prestige, Handelsbeziehungen) jeweils eine bestimmte Zahl von Erfolgspunkten zu erreichen. Der Geschäftserfolg hängt unter anderem vom eingenommenen Bargeld und der Anzahl der Zweigstellen und Lkw's ab. Prestige erwirbt man sich beispielsweise durch Ehrlichkeit gegenüber dem Finanzamt, und das Punktekonto für die Handelsbeziehungen füllt sich durch den Aufbau möglichst weltum-

spannender Geschäftskontakte.

Im Grunde genommen besteht das Spiel nur aus neun Menüs, die ihrerseits wieder unterschiedlich umfangreiche Untermenüs enthalten. So kann man unter dem Punkt „Fuhrpark“ Lkw's kaufen und verkaufen, Reparaturen durchführen lassen usw.. Der einfache Aufbau bedeutet aber keineswegs, daß inhaltlich nichts geboten wäre – es gibt allein 30 verschiedene Fahrzeugtypen, unter denen man sich seinen Lieblingstruck aussuchen darf (oder auch zwei, fünf, zwanzig, wer sich's leisten kann...). Weitere Menüpunkte sind zum Beispiel Lager, Arbeitsamt, Bank, Zweigstellen und Büro. Die Zahl der möglichen Aktivitäten ist naturgemäß viel zu groß, um sie hier alle aufzuzählen. Deshalb nur eine kleine Auswahl: Man kann Fernseh- und Radiowerbung machen, Gebäude modernisieren, an der Börse spekulieren, in Urlaub gehen oder – Konkurs anmelden.

Für ein glückliches Spediteursleben braucht man lediglich das Keyboard und auch hier nur wenige Tasten. Die Bedienung ist so einfach zu verstehen, daß man die beiliegende deutsche Anleitung eigentlich kaum benötigt. Sie ist übrigens ohnehin keine Zierde ihrer Zunft, z.B. findet sich darin kein Wort darüber, daß die Untermenüs mit „Return“ auf-

gerufen werden. Hinzu kommt, daß der Umgang mit den Menüs stellenweise etwas durchdachter hätte gestaltet werden können, aber was soll's? Illustriert ist die ganze Angelegenheit mit recht ordentlichen Grafiken, die allerdings fast jedesmal nachgeladen werden, wenn man nur einen „nackten“ Amiga 500 ohne Speichererweiterung besitzt. Sound ist dagegen Mangelware: In erster Linie muß man sich mit PC-typischem Gepiepse begnügen.

Leider sind die ersten Verkaufsversionen des Spiels nicht ganz bugfrei, es kann schonmal passieren, daß Geldbeträge vom Konto oder gar Grafiken auf unerklärliche Weise verschwinden. Bei Starbyte hat man jedoch schnell reagiert und den Handel mit Reparatur-Disks versorgt, eine verbesserte Version ist ebenfalls bereits in Arbeit. Gottseidank – wäre auch wirklich zu schade um diese komplexe und doch leicht zu handhabende Wirtschaftssimulation! (C. Borgmeier)



Transworld

Grafik:	70%
Sound:	12%
Handhabung:	72%
Spielidee:	65%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	72%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Starbyte	
Bezug: Bomico	

Spezialität: Spielstände können abgespeichert werden, HD-Installation ist möglich.



Das Arbeitsamt mal aus Arbeitgebersicht



Die Lemminge kommen!

Mit **5.-** seid Ihr dabei

REVIEWS



United Software

Das 7-Meinungen-Programm

Geisha



Können Computerspiele erotisch sein? Wie auch immer man diese Frage beantwortet, Coktel Visions neues Sexabenteuer ist es jedenfalls nicht...

Trotz strippender Girls in eindeutigen Posen und jungen Mädchen bei recht zweideutigen Massagen – Geisha macht keine müden Männer munter. Wie schon beim Vorgänger „Emanuelle“ muß man eine entführte Schönheit aufspüren. Ein japanischer Gangsterboß will die Ärmste als Vorbild für eine neue Generation von Sexrobotern benutzen. Als treuer Liebhaber kannst du einen derart schändlichen Mißbrauch deiner Braut natürlich nicht zulassen und reist ihr deshalb nach Tokio hinterher. In deinem Reisegepäck befindet sich unter anderem ein sogenannter „Hypermed“, eine Mischung aus Videokamera und Multi-Media-Computer. Damit kann man schöne Momente fotografieren, sich an andere Orte beamen lassen, ja, und ein paar Spiele hat der Kasten auch noch parat. Die sind allerdings ziemlich lächerlich: Bei einem muß man z.B. mit einem nackten (aber kläglich gezeichneten) Frauensprite durch's Meer tauchen und Diamanten aufklauben, desweiteren gibt's einen „Space Invaders“-Clone,

zahlreiche Kartenspiele und ein Strip-Game. Zu alledem kann man verschiedene Lokalitäten besuchen, Gegenstände einsammeln, Rätsel lösen und Tests bestehen. In Geisha stecken also jede Menge Elemente, nur wurde keines ordentlich ausgebaut – es ist weder ein richtiges Adventure, noch ein Strategie- oder Actiongame. So vielversprechend die Grafik auch aussehen mag, bei diesem verunglückten Sexspielchen schläft auf Dauer selbst der härteste Computer-Macho ein. (C. Borgmeier)



Geisha

Grafik:	74%
Sound:	52%
Handhabung:	58%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	40%
Red. Urteil:	42%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Coktel Vision
Bezug: Bomico

Spezialität: Spiel und Anleitung in deutsch, Spielstände können abgespeichert werden.

White Death



Irgendwie sieht dieser kriegshetzerische Mist doch immer gleich aus...

Helmut grinst, Gorbi lächelt, und auch George schaut zufrieden drein. Mit einem Wort: Weltweit regieren Friede, Freude und Blaubeerkuchen. Nur um die Hersteller von strategischen Kriegsspielchen hat die Friedens-taube scheinbar einen Bogen gemacht...

Also gut, ziehen wir halt wieder an die Ostfront, wo die historische Schlacht um Valikiye Luki darauf wartet, am Amiga nochmals geschlagen zu werden. Sechs Szenarien im gewohnten Bienenwaben-Look stehen zur Wahl, der Feind wird vom Computer dirigiert, bei Modembesitzern darf's auch ein Mensch sein. Zunächst verteilt man die neun Einheiten seiner Truppe strategisch geschickt auf der Landkarte, dann folgt der Kampf, wobei man noch die Form seiner Angriffs- bzw. Verteidigungsstrategie festlegen muß. Sodann rechnet der Amiga die Stärke der beiden Armeen gegeneinander auf, wer dabei eine bestimmte Punktzahl erreicht, ist der Sieger.

Man merkt dem Game an allen Ecken und Enden an, daß es sich dabei um die gründlich mißlungene Umsetzung eines Brettspiels handelt. Die Karte wird unendlich träge gescrollt; sind viele der primitiven Symbole zu sehen, geht's noch langsamer voran.

Sound gibt's sowieso keinen, und wenn der Rechner zu grübeln anfängt, ist's Zeit für ein Kaffeehäuschen: Mehr als zwei Minuten Bedenkzeit sind keine Seltenheit! Hinzu kommt, daß es schier unzählige Menüs gibt, die im (englischen) Handbuch erst garnicht alle erwähnt werden. Fazit: White Death ist zwar vielleicht einen Hauch besser als die meisten SSI-Games dieser Art, aber allemal noch mies genug, um es in den Händlerregalen verrotten zu lassen! (C. Borgmeier)



White Death

Grafik:	17%
Handhabung:	24%
Spielidee:	20%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	16%
Red. Urteil:	19%

Für Experten

Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Storm Computer Ltd.

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: 1 MB erforderlich, kein Kopierschutz, Handbuchabfrage, Festplatteninstallation und Datalink möglich.



MURDERS IN SPACE

Erinnert sich noch jemand an „Murders in Venice“? Genau, das war jenes Detektivspielchen, bei dem allerlei Krimskrams (Nähzeug und sonstige „Indizien“) mit in der Schachtel lag. Solche Gimmicks hat der Nachfolger auch zu bieten – aber sonst so gut wie nichts!

Tja, wer auf Pseudo-Weltraumtabletten und eine mickrige Gummispinne abfährt, wird gut bedient – spielerisch ist Infogrames' neuester Mordfall allerdings eine herbe Enttäuschung! Dabei wäre die Idee hinter Murders in Space noch nicht einmal die schlechteste: Der Spieler soll den mysteriösen Mordversuch am Kommandanten einer Raumstation aufklären und gleichzeitig die übrigen Besatzungsmitglieder vor weiteren Anschlägen schützen. Für die Ermittlungen steht genau ein Tag zur Verfügung; in dieser knapp bemessenen Zeitspanne kann man Verhöre führen, Leibesvisitationen machen und Indizien untersuchen (wofür zahlreiche technische Hilfsmittel, wie Teleskope, Greifarme und ganze Laboratorien zur Verfügung stehen). Besonders wichtig ist es, alle nur denkbaren Informationen über die Besatzungsmitglieder herauszubekommen, von denen fast jeder ein kleines Geheimnis mit sich herumträgt.

Gesteuert wird unsere Spürnase mit der Maus; über den linken Mausbutton läßt sich ein Cursor aktivieren, mit dem man einzelne Gegenstände auf dem Screen durch Anklicken genauer untersuchen kann. Für die Unterhaltung mit anderen Personen werden jeweils einige Sätze vorgeschlagen, aus

denen man sich dann den treffendsten aussucht. Ein paar ganz interessante Features sollen ebenfalls nicht unerwähnt bleiben: An Bord der Raumstation befindet sich eine Art Mailbox, über die Mitteilungen an die Bodenstation geschickt oder von dort empfangen werden. Außerdem ist es möglich, den Fortgang der Ermittlungen zu protokollieren und auf Diskette abzuspeichern. Schließlich gibt es noch eine Quiz-Sequenz, sowie einige Actionszenen, in denen man z.B. einen Weltraumspaziergang unternehmen oder einen Greifarm steuern darf.

So interessant sich das alles auch anhören mag – in der Praxis ist es die pure Langeweile! Noch dazu läßt sich die technische Umsetzung bestenfalls als mittelmäßig bezeichnen: Schon die Andock-Sequenz im Vorspann sieht aus wie ein schwaches PD-Demo, die Grafik im eigentlichen Spiel ist dann auch nicht gerade berauschend. Der Sound ist eine Zumutung, jedenfalls für halbwegs sensible Ohren. Das gilt für die nervtötende Titelmusik ebenso wie für die schrillen und aufdringlichen Geräusche, die im weiteren Verlauf zu hören sind. Und als ob das nicht schon schlimm genug wäre, ist auch noch die Handhabung mehr als gewöhnungsbedürftig und unnötig

kompliziert. War „Murders in Venice“ noch ein nettes und spannendes Detektivabenteuer, so ist der Nachfolger einfach bloß eins: unterdurchschnittliche Dutzendware! (C. Borgmeier)



Murders in Space

Grafik:	56%
Sound:	32%
Handhabung:	36%
Spielidee:	62%
Dauerspaß:	40%
Preis/Leistung:	34%
Red. Urteil:	39%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Infogrames	
Bezug: Bomico	

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Spielstände können abgespeichert werden, Spiel und Anleitung in deutsch.



**Der Amiga Joker meint:
Simulcra ist Ballern in
seiner schönsten Form!**

Wer Ballerspiele mit 3D-Vektorgrafik mag, kennt (und liebt!) mit Sicherheit auch die „Starglider“-Games. Und wem diese Klassiker trotz des moderaten Schwierigkeitsgrads noch zu stressig waren, für den haben wir gute Nachrichten...

Mit Simulcra kann sich nämlich auch der unerfahrenste Baller-Novize an herrlichen Duellen in „Starglider“-Manier erfreuen, ohne dabei einen Nervenzusammenbruch zu riskieren! Und weil's so schön ist, sparen wir uns auch die Hintergrundstory und schauen gleich nach, was Sache ist: Gegner gibt es hier natürlich tonnenweise, angefangen von allen möglichen Landfahrzeugen über Geschütztürme und sonstige Verteidigungsanlagen bis hin zu netten kleinen Fliegern. Die muß man allesamt mit seinem SVR Spezialfighter er-



ledigen, der fahren, hüpfen und auch fliegen kann. Das gute Stück hat selbstverständlich eine Bordkanone, dazu kommen diverse Extras wie Raketen, Radar, Schutzschilde, ECM und Speed Ups. Geschossen und geflogen wird in einer so-

nannten Battle Matrix – von diesen digitalen Schlachtfeldern gibt es stolze 30 Stück (= Level).

Die (ausgefüllte) Vektorgrafik ist traumhaft schnell, man kriegt den reinsten Geschwindigkeitsrausch. Der Sound besteht aus einer belanglosen Titelmusik und passenden Effekten. Das Beste aber ist die Steuerung,

sie wurde nahezu optimal gelöst: gekonnter läßt sich ein Joystick eigentlich nicht mehr belegen! Es ist direkt schade, daß man Simulcra doch in ein paar Sitzungen durchspielen kann (obwohl die Kampf-Arenen sehr komplex sind), denn diese wundervollen Fights könnten ruhig ewig dauern... (mm)



Simulcra

Grafik:	89%
Sound:	70%
Handhabung:	88%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	80%

Für Anfänger

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: MicroStyle

Bezug: International Software

Spezialität: Zwei Minuspunkte: Es gibt keine Savefunktion, und die Highscores werden nicht gespeichert.

Simulcra

Super Off Road

Kennt irgendjemand den Automaten „Ivan Ironman Stewart's Super Off Road“? Nö? Ist auch bestimmt keine Bildungslücke. Und Virgins Amigaumsetzung muß man noch viel weniger gesehen haben...

Automat hin oder her, Super Off Road ist nichts anderes als ein Clone des Rennspielklassikers „Super Sprint“ – mit dem Unterschied, daß hier (acht) Geländestrecken absolviert werden können. Bis zu vier Piloten dürfen sich zunächst mit drei Buchstaben, Geburtsdatum und Nationalität eintragen, dann geht's an den Start. Die Rennen bekommen man in hoffnungslos überholter Dünnbrett-Grafik aus der Vogelperspektive zu sehen, hin und wieder liegen ein paar Extras (Nitro-Beschleuniger oder Geldsäcke) herum, die man durch Überfahren einsam-



melt. Nach vier Runden ist die Sache überstanden, man kassiert sein Preisgeld und darf sich in einem Shop mit besseren Reifen, Stoßdämpfern, Nitros, usw. eindecken, ehe es auf dem nächsten Kurs genauso trostlos weitergeht.

Dabei hätte alles so schön sein können: Mit einer ordentlichen Steuerung ist ein solches Game (zumindest wenn menschliche Kontrahenten zur Hand sind) ja

Das auch noch: Alle Strecken sehen so ziemlich gleich aus!

immer ein Garant für heiße Konkurrenzkämpfe vor dem Monitor. Leider ist aber die Stickabfrage bei Super Off Road alles andere als gelungen – viel zu nervös und dann noch ungenau! So bleibt halt nur ein unterdurchschnittlich präsentiertes Rennspielchen wie tausend andere zuvor, dessen einzig gute Idee – nämlich,

daß man seine drei Leben auch zu Geld für Extras machen kann – sang- und klanglos im Sand verläuft. (ml)



Super Off Road

Grafik:	29%
Sound:	38%
Handhabung:	33%
Spielidee:	26%
Dauerspaß:	28%
Preis/Leistung:	23%
Red. Urteil:	26%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Virgin

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Abbruch- und Pausenfunktion, Highscores werden nicht gesaved. Bei mehr als zwei Mitspielern kommt eine umständliche Tastatursteuerung zum Einsatz.

JOKER
SONDERHEFT
SIMULATIONEN

AMIGA
JOKER

7,80/ÖS. 62,-
HEFT NR. 1
JETZT AM KIOSK!

PRÄSENTIERT:

SONDERHEFT

SIMULATIONEN

DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN

FÜR AMIGA, ST
C 64 UND PC

UMFASSEND:
ÜBER 65 TESTS!

HILFREICH:
TIPS UND TRICKS
ZU JEDEM SPIEL!

INTERESSANT:
DIE KOMPLETTE
ENTSTEHUNGSGESCHICHTE
DER SIMULATIONEN!

AUSFÜHRLICH:
STARKE HINTERGRUND-INFOs
FIRMENPORTRAITS UND INTERVIEWS!

MIT
TOLLEM
DOPPELPOSTER!



MIT DEN SCHÖNSTEN BILDERN
UND KOMPLETT
IN FARBE!

Super Skweek

Der Amiga Joker meint:
Super Skweek ist Computer-Entertainment für Leute von 6 bis 66!

„Skweek“, das erste Game mit dem sympathischen Knuddelhelden, kennt hierzulande kaum jemand – in Frankreich hielt es sich monatelang in den Hitparaden! Na, vielleicht klappt's ja beim zweiten Anlauf auch im Lande der Dichter und Denker?

Wieder muß das kleine Kartoffel-Sprite über Plattformen laufen und sie so von trübem Grau und Blau in gar fröhliches Rosa umfärben. Dazu sucht man sich eine von fünf Inseln zu je 45 Leveln aus, dann kann die Färbeaktion ihren Lauf nehmen: Zahlreiche Monster der putzigen Art behindern die Malerarbeiten, es gibt Spezialfelder mit Eis,

Einbahnstraßen oder Ähnlichem, und manchmal muß sogar ein weiblicher Skweek befreit werden. Im Gegenzug darf man leckeren Bonusmampf einsammeln und findet Extras wie Sieben-Meilen-Stiefel, Schutzschilder und Streuschüsse. So mancher Feind hinterläßt nach seinem Ableben Goldmünzen, für die man sich in

Shops mit weiteren Hilfen eindecken kann.

Dank der zuckerstüßen Comic-Grafik, passendem Sound, ordentlichem Scrolling und exakter Steuerung ist Super Skweek ein Game für Spieler jeden Alters. Auch kann der niedliche Geschicklichkeitstest nicht allzu schnell langweilig werden: Im Random-Modus bastelt der Computer immer wieder neue Level zusammen, und mit dem eingebauten Construction Kit kann man sogar selbst Hand anlegen. Da es im Gegensatz

zum Vorgänger auch Level mit mehreren Etagen, sowie einen gelungenen Zwei-Spieler-Modus gibt, ist der kleine Färberich in der Neuauflage eine echte Empfehlung! (C. Borgmeier)



Super Skweek

Grafik:	70%
Sound:	70%
Handhabung:	81%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	72%
Für Anfänger	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Loricel	
Bezug: Rushware	

Spezialität: Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten über die F-Tasten: Sound und Color-cycling am Bildrand an/aus, Abbruch, Übersichtskarte, etc.



Netter Gag: der Malermeister aus Jumping Jack Son als Gegner!

No Exit

„Dieses Kampfspiel, das sich ganz neuer, umwälzender Verfahren bedient, wird alle Amateure solcher Spiele in Begeisterung versetzen.“ Behauptet wenigstens der Hersteller...

Also, wir haben gesucht und gesucht, aber „umwälzende Verfahren“ konnten wir beim besten Willen keine finden. Eher im Gegenteil: No Exit ist ein simpelst gestricktes Prügelspielchen mit bescheidener Grafik, immerhin recht ausgefallenen Animationen und laher Steuerung, das im Vergleich mit anderen Vertretern des Genres mehr als alt aussieht!

Die Keilerei beginnt, sobald

man sich für Mensch oder Computer (sehr spielstark) als Gegner entschieden hat, und verschiedene Kampfparameter, wie **Ausdauer** und **Schlagkraft** eingestellt sind. Die beiden Fighter stehen sich vor einer verwaschenen Hintergrundgrafik gegenüber, die nach jedem (besiegten) Gegner wechselt. Prinzipiell ist alles erlaubt: Tritte ins Gesicht, Fausthiebe in den Magen oder auch mal ein Sprung in den Nacken – jeder Treffer bringt Punkte. Ist der Gegner geschafft, reißt er sich

freiwillig (!!) den Kopf herunter, das Blut spritzt, der Körper windet sich noch kurz im Staub und löst sich dann unter heftigem Geblitze in Nichts auf. Sehr geschmackvoll...

Aber es kommt fast noch schlimmer: In jeder Runde kann sich der Kämpfer dreimal in ein Monster mit grünen Hörnern verwandeln. So weit so gut, aber die Anleitung besitzt die Frechheit, dieses eklige Ungeheuer als Joker zu bezeichnen!! Alles in allem also ein ziemlich mißratenes Spiel-

chen, bei dem gerade mal die Geräuschkulisse durchschnittliches Niveau erreicht. (C. Borgmeier)



No Exit

Grafik:	39%
Sound:	51%
Handhabung:	38%
Spielidee:	22%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	32%
Red. Urteil:	32%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 64,- DM	
Hersteller: Tomahawk/Coktel Vision	
Bezug: Bomico	

Spezialität: Die Highscoreliste wird nicht gesaved, bei der Codeabfrage wird nur der numerische Block angesprochen.





Wem bei Cracker-Vorspännen vor Begeisterung die Kinnlade heruntergeklappt ist, der darf jetzt wieder zuklappen: Mit Digital Marketings kleinem Meisterwerk rückt das eigene Mega-Intro in greifbare Nähe!

Der Amiga Joker meint:
Wer starke Intros selbstermachen will, muß programmieren können. Oder er besorgt sich dieses Tool!

Wir haben an dieser Stelle ja auch schon ein paar PD-Intro-Maker vorgestellt – gegen den Megamighty Intro Designer nehmen die sich aber aus wie ein Tretroller neben einem Lamborghini! Dabei ist Digital Marketings Tool nicht nur ebenso leicht zu handhaben, sondern auch fast so günstig in der Anschaffung. Nur knapp 39 Märker sind für den Spaß zu berappen, zum Antesten ist sogar eine lauffähige Version als PD erhältlich. Na, neugierig geworden? Dann laßt Euch mal erzählen, was das Teil am Kasten hat:

Nach dem Booten der Diskette gibt's was zu sehen? Richtig: Ein hübsches Intro, wie man es mit dem Programm erstellen kann. Vom Hauptmenü aus geht's dann per F-Tasten weiter, als er-

stes wird für die richtige Sounduntermalung gesorgt. Als Abspielroutinen gibt es sechs verschiedene Sound-Module, das Angebot reicht von diversen Soundtracker-Versionen bis hin zum PD-Noisetracker. Hier wird auch bestimmt, ob im fertigen Intro Equalizer-Balken eingeblendet werden sollen. Weiter geht's mit dem Background. Zur Wahl stehen zwei Routinen für animierte Sternenhintergründe, sowie die Möglichkeit, IFF-Bilder einzubauen – allerdings ist der Bildausschnitt auf 320 x 160 Pixel begrenzt. Sodann macht man sich an die Erstellung eines Logos, das später im oberen Drittel des Screens herumhüpfen (oder herumschwingen) kann. Es darf aus maximal 32 Farben bestehen und auch gerne aus einem IFF-Bild ausgeschnitten werden. Wer's ganz aufwendig haben will, dem stehen zwei Bewegungsroutinen für die Animation zur Verfügung. Um die digitale Visitenkarte (und auch den dazugehörigen

Scrollbar) zu unterlegen, gibt es ein weiteres Menü mit vier bereits vorgefertigten Rastern; man kann natürlich auch selbst welche erstellen (60 Rasterlinien). Nun kommen wir zum Screeneditor, mit dem man Texte in der Bildschirmmitte erscheinen lassen kann. Das funktioniert aber nur, wenn zuvor eine der beiden Stern-Routinen gewählt wurde; fünf 16 x 16 Pixel große Zeichensätze sind bereits auf der Disk. Um der Sache etwas Würze zu verleihen, können im nächsten Menü noch ein paar animierte Sprites eingebaut werden. Entweder man begnügt sich mit den vorhandenen Bällen, Kreuzen und Dreiecken, oder man lädt wieder eine eigene IFF-Brush. Die Anzahl der Sprites (1 – 8) und ihre Flugkurven sind variabel. So, jetzt fehlt nur noch das Wichtigste, nämlich der Scroll-Text. Auch hierfür stehen schon fünf (große) Zeichensätze bereit, mittels zusätzlicher Steuerzeichen wird die Geschwin-

digkeit der Laufschrift geregelt.

Jetzt ist das Intro fertig. Auf Tastendruck kann es begutachtet werden, nachträgliche Korrekturen sind auch kein Problem, da das Werk stets im RAM gehalten wird. Im abschließenden Load/Save Menü wird es abgespeichert, hier kann auch gleich die Startupsequenz so geändert werden, daß das Kunstwerk nach dem Laden aufgerufen wird. Sollte es etwas zu lang geworden sein, muß es noch mit einem entsprechenden Programm gecruncht werden.

Fazit: Wer auf simple Bedienung, gute Ergebnisse, eine ausführliche deutsche Anleitung und einen fast schon lächerlich günstigen Anschaffungspreis steht, darf sich den Megamighty Intro Designer nicht entgehen lassen! (wh)

Bezug:
Digital Marketing
Krefelder Str. 16
D-5142 Hückelhoven 2
Tel.: 02435/2086

NEWS SOFTWARE

Wir führen Spiele und Anwendungen für

AMIGA ATARI ST

PC C64

XL/XE CPC

C16 NEWS SOFTWARE GmbH
Birkenstraße 42
4000 Düsseldorf 1
0211/6790925 oder 0211/676201
FAX 0211/671544

Bitte nur Händleranfragen!

Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Michael Labiner (ml)

Stellv. Chefredakteur

Oskar Dzierzynski (nd)

Redaktion

Werner Hiersekorn (wh)

Max Magenauer (mm)

Brigitta Labiner (bl)

Freie Mitarbeiter

Norbert Beckers

Carsten Borgmeier

Felix Bühl

Kate Dixon

Timothy Kansas

Sönke Klettner

Jens Petersen

Ulf Petersen

Hans-Werner Raabe

Stephan Rock

Thomas Rossacher

Ralf Schikora

Redaktionsassistent

Brigitta Labiner

Werner Ponikwar

Art Director

Oliver Wunderlich

Layout

Oliver Wunderlich

Fotografie

Oskar Dzierzynski

Comic

Werner Regnet

Ingo Stein

Titel

Thomas Emde

Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier

Satz

Fa. Der Satz GmbH,

8000 München 70

Reproduktion

KWM-Werbung Rieß,

8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung

Leykam Universitäts-

buchdruckerei Ges.m.b.H

A-8054 Graz

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,- Ausland: DM 72,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner,

Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.

Tel. Verlag: 089/463700,

Tel. Redaktion: 089/463823,

Telefax: 089/4604977

Fußball-Bundesliga v 2.4

Das Superprogramm für die Fans des deutschen Nationalsports. Alle Spielergebnisse mit Datum und Spieltag seit 1963 auf einer Diskette; alle Tabellen, Heim- Auswärts- Ewige Tabellen (Punktgewinn und -Verhältnis); graphische Darstellungen von Tabellenplätzen, Saisonprofil aller Teams zum optischen Vergleich! u.v.m.

Dazu der Knüller:

Der Meistertipp! Das Programm stellt nach jedem Spieltag eine Prognose auf, indem es alle noch verbleibenden Spiele tippt. Dabei berücksichtigt es die in den Vorjahren erzielten Ergebnisse ebenso, wie die aktuelle Situation!!!

Bestellnr.: B 11

DM 49.90

Lotto Amiga v 2.0

Der Clou: Alle bisher gezogenen Gewinnzahlen auf einer Diskette. Dazu Programme zur statistischen Zahlengenerierung und Analyse. Testet, ob Ihre Reihen schon einmal gezogen wurden, berücksichtigt Systemtips und vieles mehr! Neu in der Version 2.0 ist Mittwochslooto A&B (alle bisher gezogenen Zahlen); Zahlen speichern und vergleichen; Ausgabe auf Bildschirm oder Drucker; neue Algorithmen zur Tipzahlengenerierung!

Bestellnr.: B 09

DM 49.90

Lotto-Manager 3.0

Die Erweiterung von Lotto 2.0 mit weiteren Möglichkeiten der statistischen Auswertung bereits gezogener Zahlen! Dazu die neue Möglichkeit Tipzahlen zu speichern und mit einer beliebigen gezogenen Zahlenreihe zu vergleichen. Viele weitere Optionen: u.a.: Suchen nach Zahlengruppen, Verteilung und mehr!

Nur für Amigas ab 1 MB RAM!!!

Bestellnr.: D 22

DM 79.-

Sexy-Public-Domain

Aus dem riesigen Angebot von Sexy-Disks im PD-Bereich haben wir die besten für Sie zusammengestellt.

Es handelt sich um angenehme und digitalisierte Szenen, Nebst einigen Animationen.

Nur für Erwachsene! (Altersnachweis! z.B. Fotokopie vom Reisepaß / Personalausweis!)

PD-Sexy 1 B 61 7 Disketten 49,- DM

PD-Sexy 3 B 63 7 Disketten 49,- DM

PD-Sexy 4 B 64 7 Disketten 49,- DM

PD-Sexy 5 B 65 7 Disketten 49,- DM

PD-Sexy 6 B 66 7 Disketten 49,- DM

NUDIES MEMORY

Zwei Programme in einem: DiaShow mit supersexy french **Neu!!!** Girls plus MemoryGame für Erwachsene; von EROTIC DREAMS France.

Altersnachweis! siehe unten!

Bestellnr.: B 70

49.00 DM



GIRLS IN ACTION

(Filles en Action) von EROTIC DREAMS aus Frankreich. Das heißeste, uns bekannte, Amiga-Programm. Nur für Erwachsene!

Superanimation als "Filmprojektor" oder als erotisches ActionGame. In 2 Versionen lieferbar Achtung! B 72 benötigt 1 MB RAM!!!

Bestellnr.: B 71 1 Disk 49.00 DM

Bestellnr.: B 72 2 Disks (1 MB) 89.00 DM

Bitte Coupon in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und im frankierten Umschlag absenden an:

High Speed Software • W. Blanke • 3362 Bad Grund • ☎ 05327-1417 (10-11 Uhr)

Ich bestelle:

Gesamt: , DM

Name:

Straße:

PLZ/Wohnort:

Unterschrift:

Ich bezahle ☐ per Nachnahme zzgl. 6,-DM ☐ Scheck zzgl. 3,-DM (Scheck liegt bei) Lieferung ins Ausland nur gegen Bargeld o. Eurocheck (Rückseite unterschreiben!) zzgl. 6,-DM

Supergirls

Eine neue Superreihe von flotten Girls. Mit neuester Hardware digitalisiert. Das müssen Sie gesehen haben. 2.2t sind 3 Disketten lieferbar. Nur für Erwachsene! Altersnachweis: Siehe unten!

Bestellnr.: D 11 D 12 D 13 je 19,90 DM

Strip the Superdoll

Ein neues Partygame. Wer verliert, der verliert sein letztes Hemd. Nur für Erwachsene! Altersnachweis: siehe unten!

Bestellnr.: D 04

nur 19.90 DM

Who's That Girl?

Ein sexy Puzzle mit vielen hübschen Bildern. Sehr schöne Aufmachung! Nur für Erwachsene! Altersnachweis: siehe unten!

Bestellnr.: B 19 2 Disketten DM 49.90

Pam from California

DiaShow of a Supergirl. HAM-Pictures-Demo!

Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)

Bestellnr.: B 14 (2 Disketten) DM 39.90

Lovin' Pam

Die Steigerung! Eine Super-DiaShow. Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)

Bestellnr.: B 15 (2 Disketten) DM 39.90

Jack the Nipper

Animation. Ein hyperheißes SexyGame! Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)

Bestellnr.: B 44

nur DM 49.90

Dia-Shows

Dia-Show I: Topless Topgirls HAM-Pictures of beautiful girls. Nur für Erwachsene. Altersnachweis: siehe unten!

Bestellnr.: B 31

DM 12.50

Dia-Show III: CoverGirls HAM-Bilder von den schönsten Titelseiten-Girls. Nur für Erwachsene. Altersnachweis: siehe unten!

Bestellnr.: B 33

DM 12.50

Dia-Show V: Big Boobs. HAM-Dia-Show von Girls mit Supermaßen! Nur für Erwachsene! Altersnachweis: siehe unten!

Bestellnr.: B 35

DM 15.00

Dia-Show VI: Big Boobs 2. HAM-Dia-Show wie oben. Altersnachweis: Siehe unten!

Bestellnr.: B 36

DM 15.00

Sexy Hexies

Die ObenOhneShow der Supergirls. Ab 16 J. (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)

Bestellnr.: B 03 (2 Disketten)

DM 39.90

SummerNightGames

4096-Color-Animation. Ein Partyspiel für 1-4 Freaks + Joystick. Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Ausweis/Führerschein)

Bestellnr.: B 16

DM 49.90

StripSlotter 2000

Ein Spielautomat der bei Gewinn Strip-Szenen abspielt. Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)

Bestellnr.: B 07 (2 Disketten)

DM 49.90

Animation! Mit Zeilupe!

Bestellnr.: B 07 (2 Disketten) DM 49.90

Miss All Bare America

Ein Game für den Herrenabend. Wählen Sie die schönste "Naked Miss"! Nur für Erwachsene! (Altersnachweis: Kopie von Ausweis/Führerschein)

Bestellnr.: B 42

DM 39.90

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

Bestellnr.: B 42

COMPUTER ABC

Aschenputteleffekt: Viele Betriebe, die auf EDV umgestellt haben, sind (mangels Sachverstand) nicht in der Lage, das erworbene Computerprogramm ihren Erfordernissen anzupassen. Stattdessen passen sie lieber umgekehrt ihre betriebliche Organisation dem chinen (und kostspieligen) neuen Programm an – ebendieses Phänomen bezeichnet man mit dem hübschen Ausdruck „Aschenputteleffekt“!

ASCII: Kurz für „American Standard Code of Information Interchange“ – eine Code-Tabelle, die Buchstaben, Ziffern, Symbole etc. mit bestimmten numerischen Werten kennzeichnet. Der Witz dabei: ASCII-Files können auch von Rechnern oder Programmen verarbeitet werden, die sonst untereinander nicht kompatibel sind.

Assembler: Zum einen die Bezeichnung für maschinenorientierte Programmiersprachen, zum anderen auch für ein Programm, das andere Programme in Maschinensprache übersetzt („assembliert“).

Assoziativspeicher: Direktzugriffsspeicher, bei denen der Computer ausnahmsweise nicht nach Adressen, sondern nach bestimmten Inhalten sucht. Viele Datenbanken und das menschliche Gedächtnis arbeiten nach diesem Prinzip (wenn sie arbeiten...).

Asynchronverfahren: Die Einbindung von besonderen Start-Stop-Zeichen ermöglicht auch unterschiedlich schnellen Rechnern (verschiedene Taktrate) z. B. per Datenfernübertragung den unbeschwerten Datenaustausch. Daher wird die Sache sinnigerweise auch „Start-

Stop-Verfahren“ genannt.

Atari: Das ist bekanntlich jener Hersteller, der frecherweise einen 16Bit-Rechner namens ST vertreibt, der unserer „Freundin“ gar nicht mal sooo unähnlich ist. Na ja, so ähnlich auch wieder nicht. Oder doch? Oder wie? Oder was? Oder...

Attribut: „Eigenschaft“. Bezeichnet Merkmale von Daten, damit gleichartige Daten auch gleich behandelt werden können – gehört sich schließlich auch so!

Aufhängen: Steckenbleiben eines Programms in einer Programmschleife. Einfacher ausgedrückt: Tschüss Game – hallo Guru!

Auflösung: Untergliederung einer Abbildung in einzelne Bildpunkte (Pixel) bei Bildschirmen und vielen Druckern. Je höher die Auflösung (also je mehr Pixel) desto besser und schärfer ist letztendlich das Bild.

Auftrag: bekannter als „Task“. In sich geschlossene Programmeinheit, die vom Rechner abgewickelt wird; können mehrere gleichzeitig bearbeitet werden, spricht man von „Multitasking“ (-fähigkeit).

Babbage Charles, 1792 bis 1871, englischer Mathematiker, entwarf die erste programmgesteuerte Rechenmaschine. Das Ding hatte bloß einen Nachteil – es funktionierte nie richtig...

Backslash: Nach links geneigter Schrägstrich, der meist für die Herstellung eines (Such-) Pfades verwendet wird.

Backup: Sicherheitskopie einer Datei oder Diskette, falls das Original mal den Weg alles Digitalen gehen sollte...

Balkencode: auch Streifen-code – die komischen Zebra-

streifen, die seit einiger Zeit sämtliche Artikel im Supermarkt verzieren.

BASIC: „Beginners All Purpose Symbolic Instruction Code“. Einfache Programmiersprache für Einsteiger. Profi-Soft wird hauptsächlich deshalb nicht in Basic programmiert, weil so erstellte Programme in der Regel nicht recht viel schneller sind als eine Schnecke im Rückwärtsgang.

Batchfile: Eine Textdatei mit der Erweiterung BAT (nicht verwandt und nicht verwärgert mit UBI Softs Game, einer Fledermaus, etc.), die eine Sammlung von DOS-Befehlen enthält. Nach Eingabe des Dateinamens werden diese Befehle der Reihe nach vom Betriebssystem ausgeführt („Batch-Processing“ oder Stapelverarbeitung).

Baud: Einheit, die die Übermittlungsgeschwindigkeit (in unserem Fall natürlich für Daten) angibt, 1 Baud = 1 Schritt pro Sekunde. Ganz klar: Je mehr Baud z. B. ein Modem auf die Beine bringt, desto schneller klappt die Datenfernübertragung (DFÜ).

Baumstruktur: Schematische Darstellung der Struktur eines Programms (z. B. einer Datenbank), die zumindestens mit viel Phantasie so ähnlich wie ein auf dem Kopf stehender Baum aussieht.

Befehl: Hier sind Computer den Menschen am ähnlichsten – die haben auch oft keine Lust auf sowas. Vielleicht, wenn man es mal mit Bitten, Flehen und Betteln versuchen würde...?

Benchmark-Verfahren: Testverfahren, um die praktische Leistungsfähigkeit eines Rechners bestimmen und mit der eines anderen Rech-

ners vergleichen zu können.

Bereitschaftszeichen: Das munter blinkende Zeichen am Screen, zu dem Kenner seit jeher „Prompt“ sagen.

Betriebssystem: Jenes Programm, das den Rechner selbst am Laufen hält (und den Benutzer des öfteren zum Schwitzen bringt).

Bildplatte: Neue Art von Speicher, der optisch abgetastet wird. Ein bekannter Vertreter ist das neue CD-ROM (Compact Disk Read-Only Memory). Noch einfacher: Die Computerversion einer CD.

Bildschirmtext: Das berühmte-berüchtigte Btx, im Prinzip die Verknüpfung von Fernsehen und Telefon zu einem neuen Kommunikationssystem.

Binär: Zweiwertig. Bekannt ist vor allem das binäre Zahlensystem, das nicht auf der 10, sondern der 2 aufgebaut ist (die Grundlage, um sich einem Computer überhaupt verständlich machen zu können).

Biochip: Ein Schaltelement (Chip), das aus organischen Materialien (Eiweißkörper) aufgebaut ist. Praktisch der erste Schritt in Richtung „Neuromancer“...

BIOS: „Basic Input/Output System“. So heißt das Eingabe-Ausgabe-System bei MS-DOS (und CP/M). Na, falls Ihr mal auf einen PC-User trifft...

Bit: „Binary Digit“, Binärstelle. Die kleinste Speichereinheit einer EDV-Anlage, die nur die Werte 1 oder 0 enthalten kann (also sozusagen an oder aus).

Bitmap-Grafik: Grafikdarstellung mit Hilfe eines Raster- oder Matrix-Codes (die Bitmap-Brothers wissen sicher noch ein bißchen mehr darüber!).

Der Joker-Index - Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
1st Person Pinball	2/90	23	Geschicklichkeit	Escape from the Planet	7/90	82	Action	Livingstone II	7/90	50	Geschicklichkeit	Skidz	7/90	52	Sport
3001 O'Donnors Fight	7/90	82	Strategie	European Space Simulator	3/90	57	Simulation	Logo	9/90	80	Strategie	Skull	1/90	85	Action
5th Gear	3/90	26	Sport	European Superleague	11/90	36	Sport	Loom	10/90	79	Abenteuer	Slabs	10/90	82	Geschicklichkeit
688 Attack Sub	5/90	43	Simulation	Exile	11/90	74	Strategie	Lords of Doom	11/90	58	Abenteuer	Slayer	1/90	85	Action
Addes Championship Football	9/90	53	Sport	Eye of Horus	1/90	19	Geschicklichkeit	Lords of War	4/90	87	Geschicklichkeit	Sliding	4/90	86	Strategie
Adventures	4/90	81	Competition	F-19 Stealth Fighter	10/90	10	Simulation	Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes	Snoopy this cool	3/90	51	Abenteuer
After the War	4/90	34	Action	F-29 Ratakalor	5/90	12	Simulation	Lotto Amiga	3/90	65	Anwendung	Computergame	12/90	76	Action
Air Supply	12/90	60	Action	Falcon Mission Disk 2	11/90	42	Simulation	Lotus Turbo Challenge	11/90	27	Sports	Snowstrike	4/90	51	Action
Aladin's Magic Lamp	7/90	86	Action	Fallen Angel	1/90	69	Action	M1 Tank Platoon	12/90	62	Simulation	Solar Boom	2/90	81	Action
All Dogs go to Heaven	8/90	45	Geschicklichkeit	Fast Lane	1/90	11	Sport	Magi 4	12/90	96	Competition	Space Ace	2/90	14	Verschiedenes
All time tournaments	12/90	95	Competition	Fatal Heritage	10/90	41	Abenteuer	Magi Fly	12/90	70	Action	Space Harrier I	4/90	42	Action
Amiga Toolbox	1/90	61	Anwendung	Federation Quest I	4/90	18	Abenteuer	Magi Seven	4/90	80	Competition	Space Harrier II	4/90	42	Action
Ames	10/90	68	Anwendung	Fighter Bomber	3/90	12	Simulation	Magnum 4	12/90	97	Competition	Space Rogue	5/90	28	Verschiedenes
Anarchy	10/90	28	Action	Final Battle	12/90	56	Abenteuer	Manchester United	4/90	47	Sport	Speedboat Assassins	2/90	26	Action
Antigo	7/90	35	Strategie	Final Command	7/90	61	Abenteuer	Minicenter 2 - San Francisco	9/90	55	Abenteuer	Speedrunner	3/90	60	Geschicklichkeit
Autobots	7/90	15	Abenteuer	Final Countdown	4/90	45	Geschicklichkeit	Maniac Mission	2/90	51	Abenteuer	Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
Apprentice	9/90	61	Geschicklichkeit	Fire	4/90	50	Action	Manic Miner	5/90	83	Geschicklichkeit	Spy vs. Spy I-III	4/90	52	Strategie
Aquanaut	4/90	85	Action	Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit	Manix	12/90	58	Geschicklichkeit	Spy who loved me	11/90	10	Action
Armada	3/90	59	Strategie	Fire & Forget II	12/90	36	Action	Mark II Sound Sys.	1/90	60	Anwendung	Starblade	9/90	41	Abenteuer
Astale	7/90	28	Verschiedenes	First Contact	5/90	34	Action	Masterblaster	12/90	34	Verschiedenes	Starblaze	2/90	72	Action
Asterix Operation Hinkelstein	1/90	35	Verschiedenes	Flambo's Quest	10/90	56	Geschicklichkeit	Master Sound	7/90	67	Anwendung	Star Breaker	2/90	19	Action
Astro Marine Corps	9/90	89	Action	Flood	10/90	55	Geschicklichkeit	Matrix Raiders	10/90	28	Sport	Star Flight	2/90	25	Rollenspiel
Atomic Robo-Kid	12/90	59	Action	Fly Fighter	11/90	74	Action	Maxipit Island	12/90	27	Abenteuer	Startrish	3/90	70	Geschicklichkeit
Atomis	4/90	48	Strategie	Football Man: World Cup Ed.	9/90	52	Sport	Mean Streets	12/90	34	Abenteuer	Stellar Crusade	1/90	24	Strategie
Atomino	12/90	25	Strategie	Footballer II	3/90	56	Sport	Microbattle & Fullspeed	11/90	82	Verschiedenes	Storm across Europa	10/90	80	Strategie
Austerlitz	3/90	59	Strategie	Fred	4/90	44	Geschicklichkeit	Midnight Resistance	10/90	34	Action	Street Rod	1/90	41	Verschiedenes
Back to the Future II	9/90	16	Geschicklichkeit	Full Metal Planet	3/90	53	Strategie	Midwinter	5/90	46	Verschiedenes	Stryx	3/90	28	Action
Bad Company	3/90	58	Action	Future Basketball	11/90	52	Sport	Might & Magic II	9/90	86	Geschicklichkeit	St. Thomas	7/90	44	Strategie
Bar Games	12/90	69	Verschiedenes	Future Classics	11/90	43	Action	Mindrol	9/90	86	Geschicklichkeit	Shundoglas	11/90	44	Abenteuer
Barney Bear goes to school	5/90	82	Verschiedenes	Future Dreams	4/90	80	Competition	Money Player Deluxe	3/90	52	Simulation	Shunt Car Race	1/90	11	Sport
B.A.T.	11/90	34	Abenteuer	Future Sport	2/90	68	Action	Money Python's	12/90	34	Action	Subasio	12/90	79	Verschiedenes
Battle Command	11/90	14	Simulation	Future Wars	1/90	16	Abenteuer	Moi	4/90	82	Geschicklichkeit	Sunny Shire a.t. funny Side	9/90	49	Abenteuer
Battlemaster	11/90	30	Abenteuer	Galaxy Force	1/90	22	Action	Moonblaster	10/90	42	Action	Super Cars	3/90	14	Sport
Berlin East vs. West	2/90	61	Abenteuer	Gates of Jambouk	2/90	36	Geschicklichkeit	Moonwalker	2/90	18	Geschicklichkeit	Super Puffy	2/90	17	Geschicklichkeit
Beverly Hills Cop	2/90	12	Verschiedenes	Ghostbusters II	1/90	9	Action	Mr. Do Run Run	11/90	86	Geschicklichkeit	Super Wonderboy II	1/90	13	Geschicklichkeit
Big Business	12/90	16	Simulation	Ghosts 'n' Goblins	9/90	44	Action	Murder	10/90	27	Verschiedenes	Supremacy	12/90	80	Strategie
Black Tiger	5/90	61	Action	Ghosts 'n' Goblins	2/90	44	Geschicklichkeit	My Funny Mars	1/90	88	Strategie	Switchblade	2/90	28	Geschicklichkeit
Block Out	1/90	14	Strategie	Ghosts 'n' Goblins	4/90	79	Competition	Necromancer	5/90	33	Action	Sword of Aragon	9/90	54	Strategie
Bloodwych Data Vol.1	3/90	38	Rollenspiel	Ghosts 'n' Goblins	5/90	84	Verschiedenes	Never Mind	1/90	34	Strategie	Table Tennis	2/90	23	Sport
Blue Angel 69	1/90	17	Strategie	Ghosts 'n' Goblins	12/90	80	Geschicklichkeit	New York Warriors	7/90	16	Action	Take 'em Out	2/90	67	Action
Blue Angels	7/90	27	Simulation	Ghosts 'n' Goblins	3/90	44	Strategie	Nightbreed	11/90	32	Action	Team Yankee	12/90	30	Simulation
Bode Bigner's Soccer	2/90	59	Sport	Ghosts 'n' Goblins	11/90	49	Action	Night Hunter	12/90	82	Geschicklichkeit	Teenage Mutant Ninja Turtles	4/90	34	Action
Bomber Bob	2/90	26	Action	Ghosts 'n' Goblins	5/90	62	Abenteuer	Nightmare	7/90	45	Action	Tennis Cup	5/90	64	Sport
Bordino	2/90	60	Strategie	Ghosts 'n' Goblins	4/90	44	Sport	Ninja Spirit	2/90	52	Action	Terry's Big Adventure	1/90	50	Geschicklichkeit
Börsefleber	3/90	81	Verschiedenes	Ghosts 'n' Goblins	7/90	54	Verschiedenes	Ninja Warriors	4/90	85	Geschicklichkeit	T.E.M.X.	4/90	67	Anwendung
Bride of the Robot	2/90	58	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	12/90	18	Sport	Nine Boost Challenge	3/90	15	Action	The Cycles	1/90	12	Sport
Bubble Plus	7/90	80	Geschicklichkeit	Ghosts 'n' Goblins	11/90	16	Action	North Sea Inferno	4/90	41	Strategie	The Immortal	12/90	79	Abenteuer
Budokan	5/90	83	Sport	Ghosts 'n' Goblins	1/90	59	Strategie	Nuclear War	4/90	81	Strategie	The Jesters	4/90	49	Abenteuer
Cabal	3/90	11	Action	Ghosts 'n' Goblins	11/90	52	Action	Omega	4/90	61	Verschiedenes	The Plague	9/90	34	Action
Cadaver	12/90	41	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	9/90	45	Abenteuer	Onslaught	2/90	50	Action	The Punisher	10/90	42	Action
Capitex	12/90	26	Rollenspiel	Ghosts 'n' Goblins	10/90	84	Sport	Ops Up	10/90	36	Geschicklichkeit	The Third Courier	7/90	48	Rollenspiel
Cartoon San Diego	9/90	61	Verschiedenes	Ghosts 'n' Goblins	1/90	10	Sport	Operation Stealth	10/90	13	Abenteuer	The Toyotas	7/90	84	Geschicklichkeit
Castle Master	7/90	36	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	10/90	85	Sport	Operation Thunderbolt	2/90	13	Action	The Undeadables	1/90	37	Action
Casualty	11/90	58	Geschicklichkeit	Ghosts 'n' Goblins	2/90	26	Action	Oriental Games	11/90	82	Sport	Their finest Hour	7/90	55	Simulation
Chambers of Shaolin	1/90	27	Sport	Ghosts 'n' Goblins	9/90	87	Action	Othello Killer	3/90	23	Strategie	Therme Park Mystery	7/90	8	Verschiedenes
Champions of Krym	9/90	36	Rollenspiel	Ghosts 'n' Goblins	4/90	50	Action	Outlands	2/90	74	Action	Thril Time Plinkum	4/90	81	Competition
Chase H.Q.	1/90	10	Sport	Ghosts 'n' Goblins	9/90	42	Abenteuer	Overlander	3/90	16	Action	Thunderstrike	10/90	83	Sport
Chessplayer 2150	2/90	24	Strategie	Ghosts 'n' Goblins	12/90	95	Competition	Overrun	11/90	88	Strategie	Tie Break	4/90	35	Sport
Chicago 90	3/90	17	Action	Ghosts 'n' Goblins	4/90	80	Competition	P 47	4/90	67	Action	Time	2/90	58	Abenteuer
Chinese Chess	9/90	82	Strategie	Ghosts 'n' Goblins	4/90	43	Geschicklichkeit	Paradroid 90	11/90	54	Geschicklichkeit	Time Machine	10/90	16	Geschicklichkeit
Chrono Quest II	7/90	53	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	12/90	36	Competition	Paris Dekar 90	5/90	55	Sport	Time Soldier	8/90	54	Action
Closed Kingdoms	5/90	80	Geschicklichkeit	Ghosts 'n' Goblins	2/90	24	Verschiedenes	Pictionary	1/90	22	Verschiedenes	TNT	12/90	97	Competition
Cleado Master Detective	3/90	69	Verschiedenes	Ghosts 'n' Goblins	7/90	56	Sport	Pick'n'Pile	12/90	52	Strategie	Tom and the Ghost	10/90	62	Geschicklichkeit
Codemaster: Icarus	10/90	51	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	4/90	64	Abenteuer	Pinball Magic	3/90	27	Geschicklichkeit	Topin	1/90	18	Geschicklichkeit
Codemaster: Icarus	10/90	65	Anwendung	Ghosts 'n' Goblins	4/90	48	Verschiedenes	Pipe Mania	3/90	26	Strategie	Torvak the Warrior	12/90	14	Action
Codemaster: Icarus	10/90	52	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	10/90	64	Verschiedenes	Pratels	7/90	45	Abenteuer	Tower of Babel	7/90	79	Strategie
Codony	5/90	81	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	7/90	82	Geschicklichkeit	Planet of Lust	1/90	24	Abenteuer	Treasure Island Dizzy	4/90	84	Geschicklichkeit
Codony	5/90	35	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	12/90	77	Sport	Player Manager	5/90	79	Sport	Treasure Trap	9/90	81	Abenteuer
Codony	7/90	81	Strategie	Ghosts 'n' Goblins	4/90	14	Verschiedenes	Plotting	11/90	85	Strategie	Trud I 4	1/90	79	Competition
Combo Racer	4/90	38	Sport	Ghosts 'n' Goblins	10/90	80	Abenteuer	Police Quest II	10/90	68	Abenteuer	Trud II	4/90	79	Competition
Cojak Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit	Ghosts 'n' Goblins	7/90	42	Action	Pool of Radiance	11/90	55	Abenteuer	Triplepack	4/90	80	Competition
Conqueror	3/90	68	Verschiedenes	Ghosts 'n' Goblins	9/90	18	Sport	Powerball USA	10/90	85	Simulation	True Trick	5/90	47	Strategie
Conquests of Camelot	10/90	51	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	12/90	96	Competition	Power Drift	1/90	11	Sport	Turbo Sprint Prot	5/90	68	Anwendung
Continental Circus	1/90	11	Sport	Ghosts 'n' Goblins	12/90	42	Sport	Powermanger	12/90	12	Strategie	Turbo Out Run	1/90	10	Sport
Corporation	11/90	12	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	7/90	56	Sport	Power up	12/90	97	Competition	Turkian	5/90	16	Action
Crack Down	7/90	52	Action	Ghosts 'n' Goblins	1/90	23	Verschiedenes	Premier Collection II	4/90	79	Competition	Tuxer	10/90	84	Geschicklichkeit
Cricket Captain	12/90	78	Sport	Ghosts 'n' Goblins	10/90	12	Simulation	Premier Collection II	4/90	81	Competition	TV Sports Basketball	4/90	12	Sport
Crossbow	5/90	82	Abenteuer	Ghosts 'n' Goblins	1/90	43	Verschiedenes	Prince	2/90	60	Strategie	Typoon Thompson	2/90	74	Geschicklichkeit
Cyberball	9/90	82	Sport	Ghosts 'n' Goblins	12/90	52	Strategie	Professor Moriarty	11/90	86	Geschicklichkeit	Ultimate Darts	1/90	58	Sport
Damocles	9/90	12	Verschiedenes	Ghosts 'n' Goblins	7/90	50	Abenteuer	Projectyle	9/90	83	Sport	U.N. Squadron	12/90	38	Action
Dan Dare II	7/90	61	Action	Ghosts 'n' Goblins	5/90	62	Sport	Prospector 2190	12/90	56	Sport	U.S.S. Joan Young	4/90	48	Simulation
Danger Castle	1/90	86	Geschicklichkeit	Ghosts 'n' Goblins	7/90	10	Sport	Pursuit to Earth	4/90	82	Action	Vaxxon	11/90	64	Geschicklichkeit
Darius Plus	1/90	56	Action	Ghosts 'n' Goblins	9/90	52	Sport	Ra	10/90	28	Strategie	Vexor	4/90	11	Action
Dark Century	9/90	84	Action	Ghosts 'n' Goblins	1/90	42	Verschiedenes	Rainbow Islands	1/90	33	Geschicklichkeit	Viking Child	11/90	67	Action
Dark Fusion	2/90	26	Action	Ghosts 'n' Goblins	9/90	63	Action	Rainbow Warrior	2/90	72	Geschicklichkeit	Viruscape	10/90	67	Anwendung
Das Haas	9/90	83	Simulation	Ghosts 'n' Goblins	11/90	64	Sport	Raid	11/90	28	Action	Voodoo Nightmares	11/90	65	Geschicklichkeit
Das Magazin	7/90	84	Simulation	Ghosts 'n' Goblins	7/90	34	Geschicklichkeit	Red Storm Rising	10/90	44	Simulation	Vortex	4/90	54	Geschicklichkeit
Day of the Viper	2/90	75	Verschiedenes	Ghosts 'n' Goblins	2/90	57	Strategie	Regnum	3/90	80	Strategie	Wachet	7/90	28	Verschiedenes
Days of Thunder	11/90	55	Sport	Ghosts 'n' Goblins	1/90	57	Rollenspiel	Resolution 101	9/90	50	Action	Warp	2/90	70	Action
Defenders of the Earth	9/90	67	Action	Ghosts 'n' Goblins	2/90	79	Action	Rick Dangerous 2	12/90	50	Geschicklichkeit	Web of Terror	10/90	83	Action
Deluxe Scrp Poker	3/90	56	Verschiedenes	Ghosts 'n' Goblins	2/90	59	Sport	Rings of Medusa	3/90	72	Strategie	Weird Dreams	1/90	44	Verschiedenes
Deluxe Video II	2/90	65	Anwendung	Ghosts 'n' Goblins	7/90	18	Strategie	Risk	5/90	84	Strategie	West Pleaser	2/90	42	Action
Demon's Tomb	4/90	56													

HALLO MÄDELS!



Über die Amiga 90 mag man denken, was man will, eines aber wird jeder bestätigen, der dort war: Die Messe war ein Erlebnis! Für die Aussteller vielleicht sogar noch mehr als für die Besucher. Und für eine Frau unter lauter Männern schon überhaupt...

Da stand ich also an unserem schnuckeligen Stand und kam mir vor wie der letzte Dinosaurier: Wohin das Auge blickte, Menschen, Menschen, Menschen - bei genauerem Hinsehen waren's aber durch die Bank männliche Vertreter der Gattung! Gut, ein paar adrette Messehostessen drehten ihre Runden, die Produkt- und Pressemanager der Softwarefirmen waren auch überwiegend weiblich, und etliche gestrebte Mütter versuchten ihre Sprößlinge nach stundenlanger Wanderschaft endlich zum Heimgehen zu überreden. Aber wo waren die „richtigen“ Amigianerinnen? Wo waren die emancipierten Computer-Ladies, wo die interessierten Girls? Langsam aber sicher komme ich zu der Überzeugung, daß es sie gar nicht gibt. Sicher, von Berufs wegen müssen sich sehr viele Frauen mit dem Computer auseinandersetzen (man denke z.B. nur an Sekretärinnen), und vereinzelt mag auch das eine oder andere Mädels die „Freundin“ zur Freundin auserkoren haben, aber die Tage in Köln zeigten deutlich, daß es sich dabei um eine vom Aussterben bedrohte Spezies handelt. Eigentlich unverständlich, da mir doch Monat für Monat weibliche Amiga-Fans schreiben - zwar handelt es sich dabei nun nicht gerade um wahre Heerscharen, aber immerhin. Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß mir viele männliche Amigianer geschrieben haben, ihnen wäre der eklatante Damen-Mangel auf der Amiga-Show ebenfalls aufgefallen. Ja, sogar Leute,

von denen man eigentlich annehmen könnte, sie hätten sich ausschließlich für die neue Hard & Soft interessiert, haben's also bemerkt. Das will doch was heißen, oder? Nun will ich aber nicht verschweigen, daß so eine „Sonderstellung“ durchaus auch ihre Vorzüge hat. So viele besonders nette Komplimente wie in diesen paar Messetagen, bekomme ich sonst das ganze Jahr über nicht zu hören! Freilich bin ich in dieser Hinsicht auch nicht sonderlich verwöhnt; daß meine Jungs hier in der Redaktion doch sehr viel mehr von Spielen als vom galanten Umgang mit der Damenwelt verstehen, ist ja hinreichend bekannt (und auch ganz gut so, stellt Euch mal vor, es wäre umgekehrt!). Auch was das Arbeiten betrifft, bin ich nicht verwöhnt und sah dem großen Messerummel daher recht gelassen entgegen. Postekuchen! So unbestreitbar nett es war, mal einige von Euch persönlich kennenzulernen, so unbestreitbar zählt auch meine Zeit in Köln zur stressigsten, die ich jemals (mit-)erleben durfte! Und ausnahmsweise kann ich dafür noch nochmal meinen lieben Herren Kollegen (oder noch besser, meinem Göttergatten) den Schwarzen Peter unterjubeln. Klar, zum Kaffeekochen wurde ich natürlich auch hier wieder verdonnert, aber das ist nicht das hüpfende Komma (oder war's der springende Punkt?). Tatsache ist: Wenn einem nahezu 70.000 Menschen auf nur drei Tage verteilt begegnen, dann ist das ganz etwas anderes, als

wenn man es nur mit fünf zu tun hat - mögen sie noch so anstrengend sein... Wer in Köln war, das Gedrängel also live erlebt hat, weiß, wovon ich spreche. Allen anderen sei an einem kleinen Beispiel der Trubel und die Hektik solch einer Veranstaltung (aus Ausstellersicht) verdeutlicht: Während der ganzen Messe fand ich nicht ein einziges Mal die Zeit, eine Runde mit dem tollen Out Run Automaten zu drehen, den wir dabei hatten. Dabei wäre ich so gerne auch mal in dem „Schleudersitz“ gesessen! Oops, fast hätte ich mein Stichwort für die Verlosung verpaßt. Hier also die Frage des Monats: Auf die Amiga 90 kamen, wie gesagt, nicht ganz 70.000 Besucher - wieviele waren es tatsächlich? Wer das vorliegende Heft aufmerksam liest, dem sollte

die Antwort nicht schwerfallen. Schickt sie uns einfach auf einer Postkarte, und schon nehmt Ihr an der Verlosung von fünf brandheißen Games teil! Hier die Adresse:

Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Zum Mitmachen sind natürlich Jungs und Mädels gleichermaßen herzlich eingeladen. Auf die Amiga 91 lade ich hiermit nur die Mädels ein - Ihr Jungs kommt sowieso. Und es wäre doch toll, wenn diese Seite in einem Jahr das unglaublich hohe Aufkommen von Frauen auf der Messe zum Thema hätte, nicht wahr? Meint jedenfalls

Eure Brigitta



Weil wir zugegebenermaßen selber schon ein bißchen durcheinandergelassen sind, welches AD&D-Game da nun der Nachläufer von welchem Vorfolger ist, lassen wir die chronologische Einordnung jetzt einfach bleiben. Sollen sich doch die Geschichtsforscher darum kümmern...



An Monstern herrscht natürlich auch hier kein Mangel!



Na, dann kämpfen wir halt wieder mal!

Der Amiga Joker meint:
Curse of the Azure Bonds ist wieder mal AD&D in Reinkultur!

Deshalb sei auch nur ganz vorsichtig angemerkt, daß Curse of the Azure Bonds aus der „Forgotten Realms“-Serie stammt, die ihrerseits auf dem bekannten AD&D-System beruht. Das Game ist daher auch nach dem gleichen Muster ge-

strickt wie „Hillsfar“ und „Pool of Radiance“. Losgeht tut's diesmal in einem Gasthaus, wo unsere Helden eines Morgens mit schwerem aber leerem Kopf erwachen. Außerdem weisen ihre Unterarme jeweils fünf hübsche, blaue Tätowierungen mit verschiedenen Symbolen auf. Jeder denkt natürlich sofort, die Jungs wären gestern erst einen saufen und anschlie-

CURSE

of the

AZURE BONDS

gend im Tattoo-Studio. Stimmt garnicht, die Arminen wurden verflucht und stehen jetzt im Bann von fünf bösen Mächten! Problem erkannt, Gefahr aber noch längst nicht gebannt. Bis man Baanmale samt Fluch wieder los ist, steht dem „Dirigenten“ vor dem Monitor so einiges bevor... Was hat Curse of the Azure Bonds an spieltechnischen Neuerungen zu bieten? Nun, neue Helden starten jetzt direkt im fünften (Erfahrungs-) Level; dementsprechend stärker geworden sind damit allerdings auch die Gegner, von denen es viele bekannte und einige unbekannte gibt. Wer noch ein paar Helden aus „Hillsfar“ oder „Pool of Radiance“ übrig hat, kann diese ebenfalls verwenden. Schließlich ist es für menschliche Charaktere jetzt erstmals möglich, im Laufe ihres Abenteuerlebens die Klasse zu wechseln und sich auf diese Weise zu einer gigantischen Kampfmaschine zu mausern (z.B. Paladin & Zauberer).

Die Präsentation des Spiels ist allerdings die gleiche wie bei den Vorgängern (oder auch „Champions of Krynn“ – ätsch!) und sieht halt immer noch mehr nach C 64 als nach Amiga aus. Das gilt für die Grafik ebenso wie für die raren Soundeffekte, vor allem aber für die Handhabung: Nach wie vor muß man sich mühsam durch die Menüs quälen. Trotz der vorhandenen Maussteuerung empfiehlt sich die Eingabe per Tastatur, aber das ist natürlich auch Geschmackssache. Dringend anzuraten ist allerdings, daß man seine Mannen im Kampf selbst

steuert – sonst kann es schon mal vorkommen, daß der Computer die eigenen Leute attackiert! Ansonsten gehört das Kampfsystem aber mit zum Besten, was das Spiel zu bieten hat, und weist etliche Variationsmöglichkeiten auf (wenn nur das Sichtfeld ein bißchen größer wäre...). Leider hat sich auch hinsichtlich des Grundkonzepts wenig geändert, immer noch wird viel gekämpft, aber kaum getüftelt; immer noch ist der Spieler auf einen relativ starren Handlungsrahmen angewiesen. Aber echte AD&D-Fans können und wollen damit leben, sie werden Curse of the Azure Bonds auch sicher nicht verübeln; daß es wenig Neues und viel Altbekanntes in der gewohnten Verpackung auf den Screen bringt. (wh)



Curse of the Azure Bonds

Grafik:	62%
Sound:	33%
Handhabung:	62%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	74%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller:SSI	
Bezug: International Software	

Spezialität: Komplett in englisch, zwei Disketten, HD-Installation möglich, (nur) Codewheel-Abfrage.



LOTUS ESPRIT

TURBO CHALLENGE

KONKURRENZLOS



Amiga Screen shots



„Hauptsache bei einem Rennspiel ist und bleibt die Geschwindigkeit, und hier stellt Esprit Turbo Challenge alles in den Schatten, was bisher über einen Amiga-Bildschirm kroch. Ein wenig schneller und selbst Nicki Lauda würde verzweifeln.“
meint die Redaktion des AMIGA MAGAZINS
12/90 (10,1 von 12)

- 2-Spieler-Option
- 32 verschiedene Rennstrecken
- viele Hindernisse



Gremlin Graphics Software Ltd.,



Ein genehmigtes und lizenziertes Produkt von Group Lotus plc



„Der Lotus hängt die Rennspiel-Konkurrenz ganz locker ab!“ Carsten Borgmeier/AMIGA JOKER (86%)

Erhältlich für Amiga, Atari ST und C 64.



Das relevante Programm



ROGUE TROOPER

Der Amiga Joker meint:
Rogue Trooper ist vor-
behaltlos zu empfehlen!

Er ist der letzte GI – der einzige Überlebende der „Genetic Infantry“. Diese Einheit war eigens für den Kriegseinsatz unter verschärften Weltraumbedingungen gezüchtet worden, doch ihr erster Einsatz war auch schon ihr letzter. Ein Verräter hatte sie in eine tödliche Falle gelockt...

Es versteht sich von selbst, daß es hier nur darum gehen kann, den Verräter zur Strecke zu bringen. Was nicht so ganz einfach ist, weil sich der Kerl am Ende des vierten Levels versteckt hat – und da muß man erst mal hinkommen! Als erstes ist Sammeln & Ballern angesagt: Der Rogue Trooper muß sich mit Händen, Füßen und Gewehren seiner blauen Haut erwehren, während er ein Gebäude voller Plattformen nach Bio-Chips absucht. Ist dieser Abschnitt bezwungen, düst unser digitaler Mohikaner mit einem Fluggerät über eine schnell scrollende Ebene und ballert solange auf die heransausenden Gegner, bis er ein bestimmtes Raumschiff heruntergeholt hat. Im dritten Level wartet dann ein Alptraum auf ihn und im letzten eine logische Knobelei. In aller Regel kommt nichts

Vernünftiges dabei heraus, wenn ein Game aus den Elementen so unterschiedlicher Genres zusammengepuzzelt wird – Rogue Trooper ist da eine rühmliche Ausnahme. Das Spieldesign ist hervorragend geglückt, das Gameplay fesselnd (man will gewinnen, und man kann gewinnen) und die technische Umsetzung ausgezeichnet. Von Kleinigkeiten einmal abgesehen (z. B. die merkwürdige Animation des Spielersprites), ist diese Comic-Versoftung wirklich in jeder Hinsicht gelungen! (H. W. Raabe)



Rogue Trooper

Grafik:	74%
Sound:	80%
Handhabung:	86%
Spielidee:	71%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	83%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Krisalis	
Bezug: Leisuresoft	

Spezialität: Sehr gute deutsche Anleitung plus 60seitiger Comic in englisch. Wichtig: Gesamte Peripherie abstöpseln, sonst gibt's Probleme!



SOPHELIE

Französische Programmierer sind schon merkwürdige Gesellen: Einmal beglücken sie uns mit Supergames wie „Unreal“ oder „B.A.T.“, das andere Mal produzieren sie dafür wieder einen so unglaublichen Mist, daß man es kaum fassen kann, was sich da auf dem Bildschirm abspielt!

Die Hauptdarstellerin in diesem stupiden Ballerspiel ist eine verwunschene Göttin, die von ihren männlichen Kollegen (zur Strafe) in einen Albatros verwandelt wurde. Jetzt muß das Vögelchen durch drei horizontal scrollende Landschaften flattern, die jeweils in zwölf Spielabschnitte unterteilt sind: Zuerst geht's übers Gebirge, dann folgt eine Schneelandschaft und schließlich noch eine Fantasywelt. Am Ende jedes Abschnitts wartet eine riesige Statue mit einem Extrawaffensymbol – einsammeln, und schon hat der Piepmatz einen besseren Schutzschild oder Extrafeuer. Das „Problem“ bei der Sache: Die einzelnen Hintergründe unterscheiden sich optisch überhaupt nicht voneinander, lediglich die heranfliegenden Objekte sind jeweils etwas anders! Mal handelt es sich um rotierende Weltkugeln, mal um Blitze oder irgendetwas Ähnliches. Innerhalb eines

Spielabschnitts tauchen aber immer bloß dieselben Objekte auf, um das arme Vögelchen in ausgesprochen unfairen Formationen anzugreifen. Zur grafischen Langeweile und dem extrem hohen Schwierigkeitsgrad gesellt sich dann noch eine trüg ansprechende Steuerung, womit der Spielspaß endgültig begraben ist. Einziger Lichtblick: die wohlklingende Begleitmusik. Kein Wunder, wenn man sich bei Rushware noch nicht ganz sicher ist, ob das triste Ballertrauma ins Angebot aufgenommen werden soll... (C. Borgmeier)



Sophelie

Grafik:	42%
Sound:	63%
Handhabung:	34%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	18%
Red. Urteil:	19%
Für Experten	
Preis: noch offen	
Hersteller: New Deal	
Bezug: noch offen	

Spezialität: Drei Continues. Trefferpunkte werden seltsamerweise nicht gezählt.

Mein Name ist Pond!



James Pond spielt die Hauptrolle in dem feuchten Arcade-Adventure von Millennium. Als erstklassiger Unterwasser-Agent ist ihm natürlich kein Auftrag zu schlüpfrig. Ach ja: Ähnlichkeiten mit 007 sind natürlich nur rein zufällig — immerhin handelt es sich bei James um einen Fisch, und zwar um einen sehr attraktiven. Jetzt gibt's ihn frisch auf Amiga und Atari ST. Einfach göttlich!



United Software

Das ultimative Programm



James Pond

Der Amiga Joker meint:
James Pond ist der ungekrönte König der Tiefsee-Agenten!

Immer wenn unter Wasser gerade mal wieder ein Geheimagent gebraucht wird, tritt er in Aktion – James Pond, die zarteste Versuchung, seit es Tiefseefische gibt!

Millenniums Actionspiel ist eine comichafte Satire auf den englischen Vorzeigespion James Bond. Top gestylt und im schnecken Anzug schwimmt der schuppige Held durch farbenfrohe Unterwasserlandschaften und erledigt mit professioneller Gründlichkeit seine (zwölf) Missionen. Im ersten Level muß Pond beispielsweise Hummer befreien, die irgendein Bösewicht in rostigen Käfigen gefangen hält. Der Held der Sieben Meere sammelt dazu goldene Schlüssel ein, schwimmt damit zu einem Käfig und schwupp – schon ist der Hummer frei und das Punktekonto voller. Ein bißchen schwieriger, als es sich hier anhört, ist die Sache allerdings schon: Kollisionen mit anderen Meeresbewohnern kosten Lebensenergie, und wenn sich Pond zu lange über der Wasseroberfläche

aufhält (z.B. auf einer der Plattform-Inseln), bekommt er eine Überdosis Sauerstoff und segnet das Zeitliche. Unter Wasser ist Pond bewaffnet: Er kann Luftblasen verschießen und sich damit aufdringliche Fische vom Leib halten. Wenn er die Bläschen selbst berührt, gibt's dafür (meistens) Punkteboni, zusätzliche Zeit oder Extrawaffen. Suchen, Sammeln und Knobeln – all das ist nicht neu, aber hier wird es mal äußerst witzig präsentiert. Dazu versüßen flüssige Animationen, hinreißend gemalte Sprites, butterweiches Scrolling und nicht zuletzt eine ausgezeichnete Spielbarkeit das Agentenleben. Gut getaucht, James! (C. Borgmeier)



James Pond

Grafik:	80%
Sound:	75%
Handhabung:	80%
Spielidee:	52%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	76%
Red. Urteil:	78%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Millennium
Bezug: International Software

Spezialität: Wahlweise Musik oder FX, Anleitung in deutsch, Highscores werden nicht gesaved, Haltet die Augen nach Bonusstages offen!



Sly Spy

Unübersehbar, daß Ocean hier versucht hat, auf den Spuren von Domarks James Bond-Reihe zu wandeln: Genau wie die Abenteuer der berühmten Doppelnull, besteht auch dieses Spiel aus einer Aneinanderreihung verschiedener Actionszenen.

Schade, im Gegensatz zu den meisten Bond-Games verbreitet Oceans Umsetzung des gleichnamigen Data East-Automaten nur gepflegte Langeweile. Hauptgrund: Die ganze Angelegenheit ist viel zu leicht! Im ersten Level etwa hüpfert unser smarter Spion aus dem Flugzeug und schießt, während er so runtersegelt, feindliche Fallschirmspringer ab. Um hier ein Bildschirmleben zu verlieren, muß man sich schon ganz besonders dämlich anstellen – das gilt auch für zirka sechsjährige Actionneulinge! Aber auch der zweite Level ist um keinen Deut schwieriger: Von beiden Seiten kommen da (nett gezeichnete) Gangster angelaufen, die mit Handgranaten um sich werfen und mit ihrer Wumme ballern; manchmal erscheinen dazu noch bissige Hunde auf der Bildfläche. Hier braucht man einfach bloß den Joystick

schnell hin- und herzubewegen und dabei ständig den Feuerknopf zu drücken; schon erwischte man automatisch alle Gegner – gäh! Und genauso geht's in den nächsten Leveln weiter, dank des lachhaft niedrigen Schwierigkeitsgrades (und der drei Continues) können Actionprofs Sly Spy ohne weiteres gleich beim ersten Anlauf durchspielen.

Traurig, aber wahr: Dieses Game ist eine echte Schlafpille! Was hilft es da, daß die (kunterbunte) Grafik hübsch gezeichnet ist und die Sounds recht passabel klingen? Bloß für eine gelungene Aufmachung 85 Mäuse über den Ladentisch schieben – nec, danke! (C. Borgmeier)



Sly Spy

Grafik:	76%
Sound:	66%
Handhabung:	70%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	19%
Preis/Leistung:	22%
Red. Urteil:	24%

Für Anfänger

Preis: ca. 85,- DM
Hersteller: Ocean
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disketten, Highscores werden nicht gesaved, wahlweise Musik oder FX.

BAT

A
THRILLING
ROLE PLAYING
ADVENTURE

Die Erde, im 22. Jahrhundert

Sie sind vom BAT (Bureau of Astral Troubleshooters) beauftragt worden das verrückt gewordene Genie Vrangor aufzuspüren und Ruhe und Ordnung auf dem Planeten Selenia wieder herzustellen.

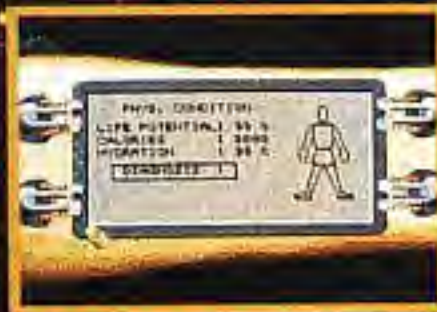


Nehmen Sie teil am Leben verschiedener Charaktere und erkunden Sie, in diesem spannenden **interaktiven Rollenspiel**, die erstaunliche Stadt Terrapolis.



Steuern Sie den **DRAG**, einen besonderen Flugsimulator und fliegen Sie durch eindrucksvolle 3D Grafiken.

Lernen Sie mit dem **BOB**, einem programmierbaren, in Ihrem Arm implantierten Computer **umzugehen**.



VERTRIEB:
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAARST 2
Karasoft - Thali AG



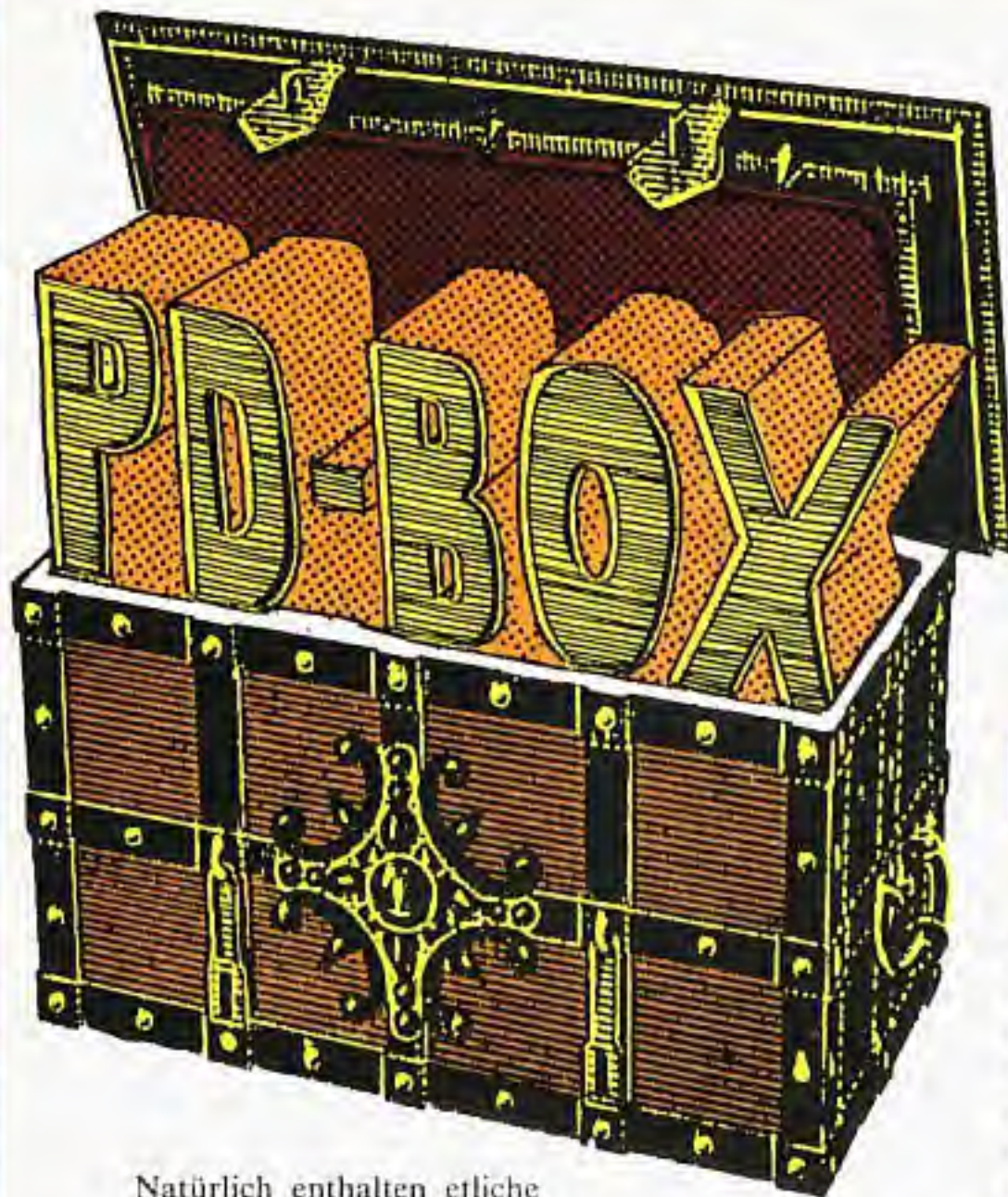
Erlorschen Sie **mehr als 1000 verschiedene Ortschaften** und lernen Sie die Kreaturen von sieben verschiedenen Rassen kennen.

Lassen Sie sich in eine **futuristische Atmosphäre** mit hervorragenden Grafiken und Sounds versetzen.



UBI SOFT

Entertainment Software



Natürlich enthalten etliche der jüngst erschienenen Disks bereits Bekanntes (und hier Vorgestelltes), deshalb machen wir gleich mit der Nr. 106 weiter. Darauf befinden sich sechs „Tron“-Varianten, von denen wir uns zwei etwas näher anschauen wollen: **High-speed** ist komplett in „C“ geschrieben und hat außer feiner Grafik eine Menge interessanter Features zu bieten, zum Beispiel unterschiedliche Geschwindigkeiten und frei wählbare Schwierigkeitsgrade. Wie üblich, muß man mit dem Joystick eine möglichst lange Spur (Mauer) auf dem Spielfeld ziehen, ohne dabei mit den herumschwirrenden Gegnern zusammenzukrachen. Nach einiger Zeit gelangt man automatisch in den nächsten Level, nach deren drei folgt ein Bonuslevel. Damit die Sache ein bißchen abwechslungsreicher wird, gibt's außerdem noch Extrawaffen zum Aufheben.

Wer sich das Ganze mal in einer dreidimensionalen Version antun will, sollte einen Blick auf **3D-Light Cycle** von Tobias Richter werfen. Begleitet von so-norem Motorenbrummen

steuert man sein (unsichtbares) Fahrzeug durch zehn ständig schwerer werdende Level. Weil sich durch die 3D-Sicht aus dem „Cockpit“ heraus nicht das ganze Spielfeld überblicken läßt, gibt es am unteren Bildschirmrand eine Art Radar-schirm zur Orientierung.

Wie das letzte Mal schon angedroht, starten wir mit unserer bayerischen Lokalserie „Bavarian Soft“ ins neue Jahr.

Dort waren wir ja zuletzt bei der Nr. 99 stehengeblieben, inzwischen ist die Reihe aber schon wieder erheblich weiter gediehen...

Auch hier darf wieder gesammelt werden: rote Blöcke für mehr Power, gelbe für zusätzliche Punkte. Mit dem Joystick wird beschleunigt oder abgebremst, ein Druck auf den Feuerknopf zerstört die gegnerische Spur (was allerdings sehr viel Energie kostet). Ein sehenswertes Spiel, allein schon wegen der nicht alltäglichen Grafik. Für die Grübler unter uns empfiehlt sich Disk Nr. 113. Das Sharewareprogramm **Feldherr** ist ein in Basic geschriebenes Strategiespiel für zwei bis vier Teilnehmer,

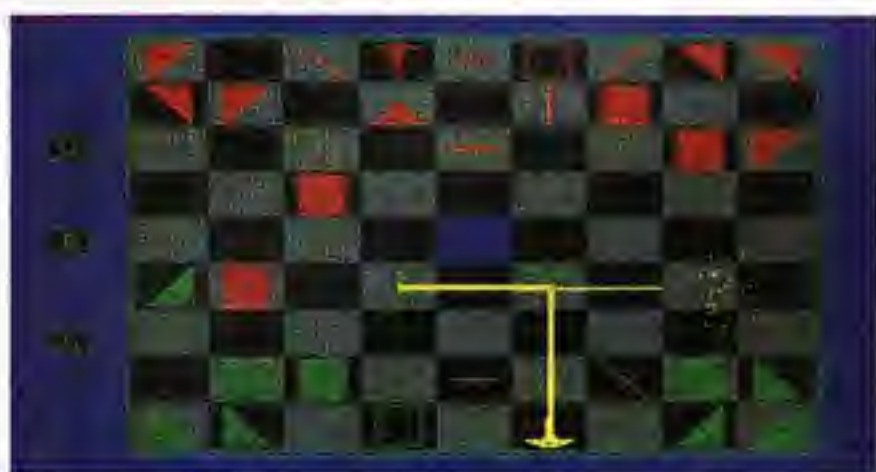
die die Rollen von Landesfürsten in der Zeit des 30jährigen Krieges übernehmen. Die Eroberungszüge finden auf einer 9 x 9 Felder großen Spielfläche statt, wobei jedes Feld ein bestimmtes Symbol trägt (Burg, Festung, Wald...). Wenn man die „richtigen“ Immobilien in seinen Besitz bringt (die, für die es am meisten Steuern gibt) und es dann auch noch schafft, nicht von der Pest dahingerafft zu werden, geht man als Sieger hervor. Wie so oft, ist das leichter gesagt als getan...



Light Cycle-3D sieht gar nicht nach PD aus, was?



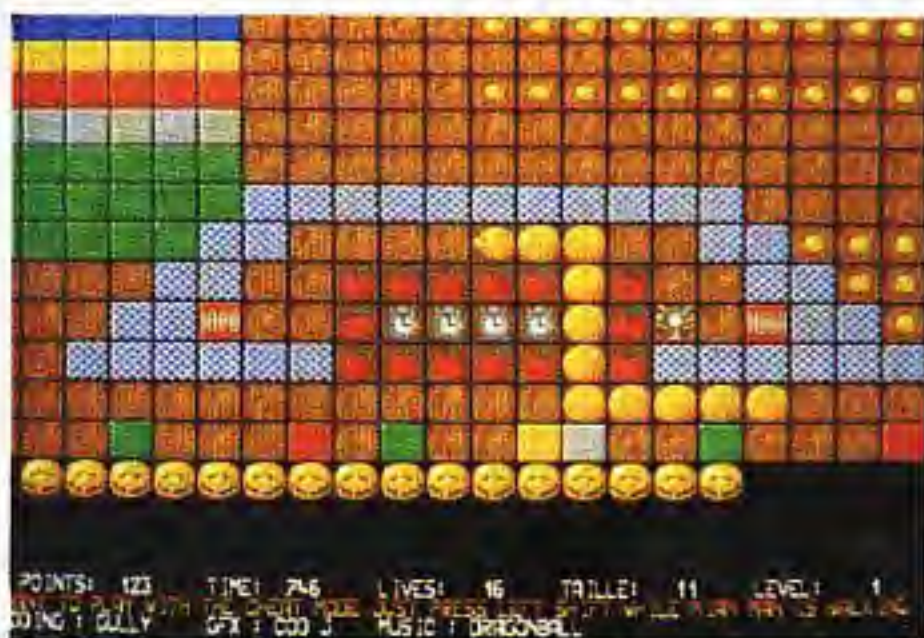
Sorry! - das Mensch-ärgere-Dich-nicht ohne Würfel



Schach in der Actionversion: Laser Chess



Geduld ist oberstes Gebot bei Blue Moon



Bei Miam Man! beißt sich die Schlange nicht nur vor Ärger in den Schwanz...

Wer sich mit dem Gedanken trägt, eine Würstchenbude aufzumachen, kommt um **Imbiß III** nicht herum. Hier heißt es, den Bedarf richtig einzuschätzen, vernünftig einzukaufen, auf gutes Wetter zu hoffen und möglichst große Umsätze zu machen. Gleich nach dem Einkauf geht der Run auf die Würstchen, Zigaretten, Zeitungen etc. los – und wehe, man hat sich verkalkuliert! Trotz der grafisch äußerst schlichten Aufmachung handelt es sich im Grunde um eine durchaus ernstzunehmende Wirtschaftssimulation, die den (bis zu neun) Spielern eine Menge Spaß bietet. Sogar an eine Highscoreliste wurde gedacht.

Viel weniger Gehirnakrobatik, dafür ein bißchen mehr Glück wird bei Disk Nr. 115 verlangt. Drei „Mensch-ärgere-Dich-nicht“-Varianten sind hierauf enthalten, zwei herkömmliche und eine ziemliche ungewöhnliche: Bei **Sorry!** wird das Vorwärtskommen nicht vom Würfel, sondern von eingeblendeten Spielkarten bestimmt. Letztendlich müssen selbstverständlich auch hier die (zwei bis vier) Spieler ihre Figürchen so schnell wie möglich wieder nach Hause bringen. Die Grafik ist bei allen drei Versionen recht ansprechend, so daß eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei sein müßte.

Mit einem Preisträger kann die Nr. 126 aufwarten: **Laser Chess** ist Schach der etwas anderen Art. Die Spielsteine bestehen aus König, Laser, Blöcken, Spiegeln und dergleichen Merkwürdigkeiten mehr, angegriffen wird mittels Laserbeschuß! Paßt man nicht auf, werden die abgefeuerten Schüsse aber reflektiert und killen schlimmstenfalls den eigenen König. Ein weiterer Gag ist das „Hypersquare“-Feld in der Mitte des Spielbretts. Verirrt sich eine Figur dort hin, verschwindet sie und taucht anschließend *irgendwo* auf dem Brett wieder auf.

Dazu können die meisten Figuren auch noch um ihre Achse rotieren, so daß man sich ganz schön konzentrieren darf, um bei dieser leicht chaotischen Angelegenheit nicht den Überblick zu verlieren.

Die Disk Nr. 131 enthält mit **Miam Man!** ein actionreiches Geschicklichkeitsspielchen à la „Centipede“. Unter Zeitdruck sammelt man Pillen und verschiedene Extras ein und verlängert so den Schwanz seines gefräßigen Monsters. Beißt es sich in denselben oder stößt es mit einer Mauer zusammen, ist eins der (gottlob zahlreichen) Bildschirmleben futsch. Grafik, Musik und (Joystick-) Steuerung sind begeisternd und können locker mit jeder Profi-Software mithalten – zumindest, wenn man einmal vom Ruckelscrolling absieht. Geboten werden darüber hinaus volle PAL-Auflösung, eine Highscoreliste und, man höre und staune, sogar ein Cheatmode!

Blue Moon auf Disk Nr. 138 ist eine „Patience“-Variante für einen (geduldigen) Spieler. Vier Reihen mit je 13 Karten werden unsortiert ausgelegt, dabei bleiben vier Plätze frei. Diese braucht man, um jetzt alle Karten durch Anklicken und Umlegen in die korrekte Reihenfolge zu bringen. Beim ersten Anlauf klappt das freilich nie, Sinn der Übung ist es vielmehr, das ehrgeizige Ziel mit möglichst wenigen Versuchen zu erreichen. Außerdem auf Nr. 138: ein recht originalgetreues **Monopoly**-Spiel, der chinesische Evergreen **Go** und das **Star Trek-Quiz**.

All die schönen Bavarian Soft-Disketten sind erhältlich bei:

Friedrich Neuper
Postfach 72

D-8473 Pfreimd

Damit wollen wir es vorläufig bewenden lassen, was die „Bayernsoft“ betrifft. Das nächste Mal ist wieder der große PD-Zampano Fred Fish an der Reihe – see ya! (wh)



Was sagt man dazu: Die megaschwere Denksportaufgabe der Bitmap Brothers ist endlich gelöst! Will heißen, auf den nächsten Seiten findet Ihr neben etlichen Tips & Tricks, sowie weiteren Plänen zu „Legend of Faerghail“ schonmal den richtigen Weg durch die ersten drei Level von Cadaver! Wegen des Umfangs allerdings mal wieder in kleinerer Schrift...

Gelöst: Cadaver	Emlyn Hughes Int. Soccer Fatal Heritage Globulus Gremlins 2 Imperium Indiana Jones Adv. Interceptor James Pond - Underwater Agent Lettrix Light Corridor Maniac Mansion Midnight Resistance	Powermonger Rainbow Islands Rick Dangerous Rick Dangerous 2 Stadt der Löwen Starglider 2 The Immortal The Plague The Third Courier Transworld Treasure Island Dizzy Zak Mc Kracken
Karten zu Legend of Faerghail		
Tips und Cheats zu Afterburner APB Chase HQ 2 Dragon Breed Dragonflight		

Wie mittlerweile jeder wissen sollte, werden veröffentlichte Tips honoriert, und zwar mit 20 bis 100 Steinen je nach Umfang und Aktualität. Hier noch schnell die Adresse, an die Ihr am besten noch heute alles schickt, was Ihr habt:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
D - 8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Erstmal eine kleine Korrektur: Letzten Monat an dieser Stelle haben wir „angemerkt“, daß sich ein Cheat zu **New York Warriors** in AJ 7/90 befände. Leider ist das nicht wahr, wir hatten es mit **Ninja Warriors** verwechselt (peinlich...). Sollte also jemand einen Cheat zu N.Y. Warriors kennen, nur her damit! Und nun zu unseren Fragen:

Cheats gesucht, und zwar zu: **Moonwalker**, **Xenon 2**, **Take em Out**, **Super Puffy**, **7 Gates of Jambala**, **Toobin**, **Marble Madness** und **Obliterator**!

Hilfe! Suche dringend Cheats zu **Operation Fuchs** (ind.), **North Sea Inferno**, **The Plague**, **Paperboy** und **Op. Thunderbolt**! (Op. Thunderbolt: AJ 5/90 bzw. 7/90)

Und nochmals Cheats gesucht: **Katakis** (und zwar einer, der wirklich funktioniert) und **Twinworld**!

Wer kennt Cheats zu **Cybernoid 2**, **Ninja Mission** und **Indy 3 - Action**? (Indy: AJ 7/90)

Gibt es einen Cheat zu **Wings**?

Brauche unbedingt unendlich Leben für **Fire and Brimstone**!

Rocket Ranger: Wenn ich mit dem Jetpack starte, fliege ich immer in Richtung Südpol und schmiere ab. Was mache ich falsch? (Guck mal in die Tabelle! Oder fehlt die etwa bei deinem „Original“?)

Dragonflight: Was hat es mit dem Schatten auf sich und wo finde ich ihn? Ein Magier verlangt von mir reines Gewissen, was bedeutet das? Wo ist das Ding für die Zwergenkönigin? Auf der Runentafel steht: an des Halses Krümmung, aber da is nix!

Und nochmal **Dragonflight**: Wie kommt man an den Wachen in Brindil-Bun und Nimraviel vorbei? Wie heißt der Dungeon am Südpol?

Und wieder Cheats gesucht zu: **Safari Guns** und **Chase HQ**! (Chase HQ: AJ 4/90)

Licence to kill: Cheat gesucht!

Legend of Faerghail: Hat mal jemand versucht, den Erfahrungstrank aus dem 2. Level der Katakomben zu trinken? Mein Computer steigt regelmäßig aus, wenn ich das tue. Mach ich was falsch?

Suche einen Cheat zu **Hybris**!

Wie komme ich bei **Treasure Island Dizzy** im Bergwerkstollen weiter, und wie kann ich oben am Stollen hochklettern? (Leute, sollen wir eine Lösung drucken? Wer hat sonst noch Probleme mit Dizzy?)

Immer noch gesucht: Cheat zu **The Killing Game Show**!

Suche Tips zu **Big Business**, **Powermonger**, **Pirates**, **Emanuelle**, **The third Courier** und **Rock Star ate my hamster**! (Pirates: AJ 9/90, Powermonger: in diesem Heft, Big Business könnten wir selbst gut gebrauchen, und bei dem Rest hilft vielleicht 'ne Kleinanzeige...)

Wer kennt Cheats zu **Super Wonderboy**, **Platoon** und **Space Harrier 1**? Wie kom-

me ich bei **Licence to kill** durch Level 2? (Space Harrier: AJ 5/90)

Wer weiß einen Cheat zu **Flimbos Quest**?

Wie schafft man bei **Operation Stealth** den letzten Abschnitt der Action-Einlage im Wasser?

So, das wär's mal wieder für heute. Bitte vergeßt bei Fragen und auch Antworten niemals das Kennwort **Fragen** anzugeben, da es sonst leicht passiert, daß Euer Problem im Trubel untergeht. Und weil man's gar nicht oft genug wiederholen kann: Wer ganze Lösungen, Karten oder allgemeine Tips zu älteren Spielen sucht, verkünde das doch bitte in einer Kleinanzeige. Wir können schließlich nicht zu jedem Spiel seitenweise Tips veröffentlichen. Das versteht Ihr doch, oder? Thanks!

Tips und Tricks

Ehe wir, wie gewohnt, mit unseren aktuellen Cheats und Tips beginnen, eine kleine Korrektur zum **Rainbow Islands** Cheat aus der letzten Ausgabe: Die richtige Eingabe, um Continues zu erhalten, lautet nämlich wie folgt:

LBSJRLJL (wie gehabt mit Space beenden).

Vielen Dank an Karsten Wutzke aus Groß-Zimmern, der uns auf unseren Fehler aufmerksam gemacht hat.

Unsere Connections zu den Programmierern haben uns ja schon oft geholfen – diesmal können wir mit einem besonders heißen Cheat zu **Dragon Breed** aufwarten: Man gehe (möglichst am Anfang) mit P in den Pausenmodus und gebe dort IREM ein. Zu beachten ist, daß diese vier Buchstaben groß geschrieben werden müssen (also Shift-Taste und IREM), sonst tut sich nämlich gar nix. Wie durch ein Wunder ist man nun gegen die Feinde unverwundbar, aber Achtung: Man ist nicht ganz unsterblich, das heißt, man kann immer noch z.B. am Screenrand zerquetscht werden oder ähnliches.

Wer kennt nicht schon unseren Overlord? Unser Dank gebührt ihm heute für einen Supercheat zu **Midnight Resistance**. Man gebe vor (oder auch nach) dem Spiel, sobald die Top-Scores oder Credits erscheinen, den Satz „Its easy when you know how“ ein. Achtung auf die englische Tastaturbelegung (y = z), außerdem dürfen die Abstände nicht mit eingegeben werden. Im Klartext also: ITSEASZWHENZOU-KNOWHOW – dadurch erhält man unendlich Continues.

Thomas Rossacher und seine Freunde besuchten uns auf der Messe in Köln und hatten gleich zwei tolle Cheats dabei. Der erste betrifft **Gremlins 2**:

Man gebe in der Highscoreliste das Wort SINATRA ein und erhält dadurch

unendlich viele Leben. Außerdem kann man nun durch Eingabe von ONE, TWO, THREE, etc. (ebenfalls in der Highscoreliste) die einzelnen Level anwählen.

Aber auch zu **James Pond Underwater Agent** wußten sie Rat. Hier kann man während des Spiels durch Eingabe von JUNKZARD ebenfalls einen Cheat aktivieren. Mit einem Druck auf Return wird man so nämlich unverwundbar, D öffnet die Exits, und mit der untersten Tastenreihe (oberhalb von der Space-Taste) lassen sich die einzelnen Level einstellen. Heißen Dank an die edlen Spender...

Wem das Spiel mit diesem Cheat zu einfach wird, dem verrät Daniel Nink aus Elz zwei völlig ehrliche Warps: In Level 1 kann man nach der Befreiung aller Krabben von der linken Klippe aus gesehen in dem großen Grasbüschel am Boden verschwinden und kommt so in Level 6. Im zweiten Level hingegen befindet sich ein Warp in Level 5, indem man alle Fische befreit und unter das Grasbüschel links neben der Ausgangstonne taucht.

Den Cheat zu **Rick Dangerous** dürfte ja wohl jeder kennen: Man gebe in der Highscoreliste POOKY ein. Daß selbiger Cheat aber auch bei **Rick Dangerous 2** prächtig funktioniert, wußte Monika Würzler aus Langelsheim zu berichten. Jetzt kann man nämlich, indem man den Joystick nach rechts bzw. links bewegt, die Strecke verkürzen oder verlängern (16 Bit Strecke oder 8 Bit Strecke). Schönen Dank auch!

Ein paar Codes zu **Lettrix** gefällig? Hakan Yilmaztürk aus Hamburg hat jeden Fünften aufgeschrieben:

Level 5: 4489
Level 10: 2350
Level 15: 6719
Level 20: 9521
Level 25: 2245
Level 30: 1379

Codewörter sind immer was

Feines, hier gleich noch ein paar zu **The Immortal**. Sie stammen von Kay Zcöhill aus Bottrop:

2. Ebene: 2F9Fd10006F70
3. Ebene: dabd921000e10
4. Ebene: 973F931001eb0
5. Ebene: 563F743000eb0
6. Ebene: cbdec53010a41
7. Ebene: c250F63010ae1

Solltet Ihr aber zufällig einen anderen Code herausgefunden haben, so wundert Euch nicht, da sie abhängig davon sind, mit welcher Stärke man einen Level beendet hat.

Und weil es fast nichts Schöneres gibt, noch schnell alle 50 (!) Codes zu **Light Corridor**. Vielen Dank, Holger Renner aus Marburg:

0000, 5400, 0101, 3901,
2602, 9902, 4303, 9003,
6904, 3305, 9305, 3406,
0407, 6407, 2008, 7408,
4709, 3810, 0511, 6811,
3212, 0213, 8213, 5014,
1015, 8215, 5116, 0117,
7017, 5518, 2819, 9919,
7320, 2521, 0622, 3722,
1223, 4523, 4124, 1825,
1926, 9726, 5927, 0528,
7328, 3929, 3030, 0531,
8431, 9932

Es hat aber noch kein Ende, vier Codes zu **Globulus** schickte uns Siegfried Schumacher aus St. Kanzian:

oNUCiNov
!!35oJDa
2SzEjj2
OmQ88tDC

Wir bitten um Beachtung der Groß- und Kleinschreibung!

Einen Mega-Tip zu **Chase HQ 2** liefert Euch unser Tester Max, der das Spiel damit schon mehrmals durchgespielt hat: Zuerst nimmt gleich beim Start schon einen Boost (mit Space), und immer wenn Ihr crashed, ebenfalls. Ihr könnt ruhig alle Boosts aufbrauchen, denn für die Gangster selbst gibt es eine sehr effiziente Methode. Sobald man hinter den Gegnern ist, also die Meldung erscheint „Criminal is here“, schaltet Ihr am Joystick auf Dauerfeuer um – dadurch leistet die Knarre beste Dienste. Wichtig ist bloß, daß Ihr die Extra-Pakete, die es pro Level ja nur einmal gibt, so schnell als möglich aufammelt...

Wo es bei **Imperium** die lebenswichtige Droge Nostrum gibt und wie es mit der Ernte pro Jahr bestellt ist, weiß Ronn Michels aus Bielefeld:

Blayms 66
Luayax 37
Thecte 37
Krayk 26
Luatax 87
Traisys 37
Phayson 27
Allelux 50
Naigon 74
Naygon 52
Blatms 37
Luaiax 53
Luaqax 31
Sharmus 62
Nugon 76
Smoyas 33
Shums 40
Thite 50
Lieter 73

Einen recht praktischen Tip zu **Emlyn Hughes International Soccer** erhielten wir von Uli Kleber aus Hilden. Drückt man nämlich während des Spiels die Taste V, so ist die Halbzeit beendet. Wer mitdenkt, weiß natürlich schon, was das bedeutet: So kann man eine hohe (oder auch weniger hohe) Führung sicher nach Hause schaukeln.

Wer sich bei **The Plague** seine Hintergründe mal selbst zeichnen, und deshalb auf den ersten Platz der Highscore-Liste gelangen will, stellt sich einfach an einen Platz, wo die Gegner nach dem Abschießen wieder auftauchen, und ballert sie erneut ab (im ersten Level z.B. vor dem Brunnen mit den Augen). Dadurch bekommt man eine Menge Pünktchen mehr. Dieser Tip kommt von Frederic Ufer aus Lindlar.

Powermonger – das Spiel der 90er! Wer will es uns verübeln, daß wir so fasziniert davon sind, daß wir Euch schon erste Tips dazu anbieten können. Was hier folgt, sind ein paar grundsätzliche Hinweise, die für die meisten (aber natürlich nicht für alle) Inseln gelten:

Angreifen sollte man Dörfer nur mit einem Schwert, wer kleinere Orte besuchen will, um sie zu „plündern“, darf dies ruhig mit 3 Schwertern tun. Auf jeden Fall sollte

man immer alles an Vorräten, Essen und Waffen mitnehmen, was man findet. Stattet man größeren Dörfern einen Besuch ab, so ist es besser, sie nur mit einem oder maximal zwei Schwertern auszuräumen, da sie sonst den wichtigen Nachschub an Nahrung und auch Leuten verweigern. Die Logik sagt uns auch, daß große Dörfer natürlich für Stützpunkte besser geeignet sind – das brauchen wir nicht extra zu erwähnen.

Trifft man auf eine feindliche Armee, so versichert Euch, daß sie nicht stärker als die eigene ist, erst dann greift sie mit drei Schwertern an. Paßt aber auf, daß solch ein Kampf nicht unbedingt in einem Dorf stattfindet, Ihr nehmt Euch sonst die Möglichkeit, die dort wohnenden Leute zu rekrutieren. In jedem Fall dürft Ihr nichts übersehen – nehmt Euch die Zeit, genau zu schauen, ob Ihr nach einer gewonnenen Schlacht auch wirklich die ganze Beute mitgenommen habt.

Armeen, die stärker als die eigene sind, sollte man möglichst großräumig umgehen und darauf achten, daß die eigene nur ein Schwert hat, da unsere Leute sonst selbständig angreifen, und das oft das bittere Ende bedeutet. Hat man mal zufällig einen Hauptmann übrig, so gibt man ihm natürlich Beschäftigung: Am wichtigsten wäre es, ihn als Erfinder zu betätigen – Katapulte und Bögen kann man immer gebrauchen. Später kann man ihn auch in größere Armeen als Spion einschleusen, was oft genug von Vorteil ist.

Wie bekannt sein dürfte, steigern sich die Inseln von links oben nach rechts unten im Schwierigkeitsgrad – Ausnahmen bestätigen aber die Regel, weshalb nicht immer die entfernten Inseln die Schwersten sein müssen. Es empfiehlt sich daher, immer wieder mal einen Blick auf die Inseln zu werfen, um sich zu informieren. Um sich nach einer Schlacht von einer Insel zurückzuziehen (retire), sollte man alle Feinde bis auf den letzten Mann erledigt haben. Es kann nämlich durchaus vorkommen, daß man, obwohl man

über 50% der Gegner besiegt hat, dennoch die Schlacht verliert. Im Winter oder bei Schlechtwetter vermeidet lieber weite Reisen, man kommt dann nämlich langsamer vorwärts, und es besteht das Risiko, auf der Strecke zu verhungern. Wichtig ist auch, daß man darauf achtet, immer genügend Schiffe zu haben, um alle Leute übersetzen zu können. Es ist nie gut, eine kleine Gruppe alleine stehen zu lassen, da der Feind bekanntlich allgegenwärtig ist. Außerdem: Was nützen sie denn, wenn sie da faul rumstehen...

Man sollte auch darauf achten, daß die eigene Armee nicht zuviel mit sich rumschleppt – je mehr Gepäck, umso langsamer das Tempo. Ein Blick auf den Wert des Hauptmanns gibt uns darüber Auskunft: Der Speed-Wert sollte nie unter 20 sinken.

Begegnen einem größere Armeen, verhaltet Euch möglichst ruhig und scheucht um Himmels Willen keine Vögel auf – die Biester sind mehr als verräterisch. Umgekehrt gilt das natürlich auch als Hinweis: Seht Ihr irgendwo aufgeregte Vögel fliegen, so ist sicher eine Armee in der Gegend. Zuletzt noch ein Tip für Anfänger: Bündnisse und Handel sind erst später im Spiel nötig – geht die Sache also langsam an...

Einige Tips zu **Fatal Heritage** schickte uns Jörg Neumann aus Hamburg:

1. Um die Schublade im Arbeitszimmer und den Briefkasten zu öffnen, nimmt man Joe aus der Kartei mit, der kriegt alles auf.

2. Um zum Notar zu gelangen, nimmt man Boris mit, der mit seinem Saxophon die schöne Frau ans Fenster lockt. Beim Notar nicht vergessen zu sagen, daß man von Gaby kommt.

3. Um den Luftballon zu bekommen, fragt die Omi am Kiosk nach der Kinderparty. Wenn man nach Geld bittet, kann man vor ihrem Haus unter der Fußmatte 10 Franc abstauben.

4. In der Besenkammer auf den Eimer schlagen – in ihm befindet sich ein Feuerzeug. Dann nimmt man den All-

zweckreiner, unter ihm ist ein Zettel mit der Telefonnummer der Taxi-Zentrale versteckt.

5. Im Wohnzimmer liegt ein Schlüssel am Fernseher (sehr nützlich, wenn man auf die Straße geht, und der Wind die Tür zuschlägt), und in der Küche in der Schublade und im Arbeitszimmer neben der Vase befindet sich etwas Kleingeld.

Die ersten Tips zu **Transworld** trudelten von Guido Geise aus Horn ein. Vielen Dank – hier sind sie:

Am ersten Tag kann man sein ganzes Vermögen in Dollars anlegen und dabei ruhig bis zu -70.000 runtergehen. Im Laufe der Woche steigt der Dollar von 1,3 DM auf 4,5 DM. Sobald der Kurs (meist Donnerstag oder Freitag) auf 4,5 geklettert ist, sollte man seine ganzen Dollarbestände verkaufen. So ist es nämlich möglich, innerhalb von drei Wochen ein Vermögen von 6 Mios zu scheffeln. Der Vorgang kann beliebig wiederholt werden.

Kredite werden bewilligt, wenn man die Hälfte seines Vermögens als Kreditsumme angibt. Die Börse hat am Wochenende zu, und der Transportverkehr liegt ebenfalls am Sonntag lahm. Besonders günstig ist Weizen, Mais, Holz, Erdgas und Zucker in Stuttgart, weshalb man dort eine Zweigstelle eröffnen sollte. Dasselbe gilt für Eisen, Stahl, Wein, Tabak, Obst und Fisch in Basel; Kraftstoff in Salzburg; Autos in Venedig; Salz in Paris und Textilien in Mailand.

Aber auch Harald Janzon aus Eschwege hat an der Börse spekuliert – hier seine Erkenntnisse:

Man kann am Anfang allein durch Spekulationen mit Aktien eine Summe von 300.000 Dollar erbeuten. Man kauft dann von seiner eigenen Firma Aktien (bis zu 4999), eröffnet eine Zweigstelle, bringt diese auf 100% Zustand, modernisiert, vergrößert sein Büro, wartet zwei Tage, und der Kurs der Aktien steht auf ca. 317 Dollar. Kauft man dann 5001 Aktien einer anderen Firma, hat man diese aufgekauft, erhält dafür den

Tageskurs, und die Aktien stehen, nachdem sie eingezogen worden sind, bei 33 Dollar. Das kann man dann beliebig oft wiederholen – wichtig ist nur, daß man nicht mehr als 4999 Aktien kauft, und daß man das verdiente Geld auch anderweitig anlegt (Sparbuch, Dollar).

Zum Schluß noch ein paar Antworten zu Fragen aus den letzten Ausgaben. Michael Petersen weiß bereits zu vier Problemen Rat:

Indy 3: Die erste Gralprüfung löst man, indem man zum letzten Stein am unteren Bildschirmrand geht, dann einen Schritt nach vorne macht und anschließend sofort zum Kopf des Skelettes am oberen Bildschirmrand eilt.

Interceptor: Fliege mit 50% Schub in einer Höhe von 100 Fuß auf den abgeschmierten Kollegen zu. Wenn das abgestürzte Flugzeug direkt vor dir ist, wirf die Rettungskapsel ab und zieh die Maschine sofort hoch.

Their finest Hour: Schau genau! In der Packung findest du eine Frequenzscheibe!

Zum Trost hier aber kurz die Telefonnummer des Hotels in **Stadt der Löwen**. Sie lautet: 3458111

Maniac Mansion: Wenn man die Platte im Musikzimmer abspielt und auf Kassette aufnimmt und letztere dann beim Kronleuchter abspielt, so fällt das Ding herunter. In den Scherben liegt der Schlüssel. Um Garagentor bzw. Gitter zu öffnen, muß man zuvor am Kraft-O-Mat trainiert haben. Die Großvater-Uhr und die kaputte Treppe haben im übrigen nichts zu bedeuten, und der Pflanze gebe man radioaktives Wasser aus dem Pool und die Pepsi. Außerdem dient sie später als Leiter zur Luke in der Decke...

Die Antwort zu **Rick Dangerous** aus AJ 11/90 weiß Tobias Rohnstock aus Lindenfels: Unter den Steinen kommt man nur kriechend hindurch – sie lösen sich, sobald man einen bestimmten Punkt überschreitet.

Man sollte schon früh zum Krabbeln übergehen, da es sonst knapp werden könnte. (Hoffentlich war das auch die Stelle, nach der gefragt war?)

Nachdem die Frage zu **Dragonflight**, wie man denn das Einhorn befreie, in der letzten Ausgabe nur ganz kurz abgehandelt wurde, hier nochmals die Lösung des Problems: Den Kristall, der das Einhorn bewacht, besiegt man mittels einem Splitter, den wiederum man so bekommt: Man fahre mit dem Schiff zum Dungeon auf der Insel zwischen den Klauen, wo man eine Phiole findet, mit der man wiederum zum Kiefer des Drachen im Wald geht und sie dort benutzt. Es entsteht dadurch ein Dungeon, in dem man den gesuchten Kristallsplitter findet. So schreibt uns Christian Klein aus Hilden.

Christian weiß auch die Antwort zu **Zak McKracken**: Man wischt mit dem Besen (vom Mars) den Sand vor der Pyramide weg und öffnet die Tür mit dem Bobby-Pin-Haarnadel-Schild (kann man beim Friseur in San Francisco mit der Drahtschere abschneiden). Sollte aber das Labyrinth gemeint gewesen sein, so muß man sich hierfür die Kombination merken, die man in Zaire von den tanzenden Eingeborenen bekommt, und dann die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken.

Stefan Meyer aus Rheinbach weiß etwas zu **The third Courier**: Die AxBox-Bar befindet sich in der Leibnitzstraße in der Nähe der Berliner Mauer. Street-Vendors sind Straßenverkäufer im Park oder in der Uhlandstraße. Will man in die DDR, so ruft man sich ein Taxi, steigt in die U-Bahn und fährt bis zur Friedrichstraße (dem Beamten den US-Paßport zeigen). In der Bambergstraße gibt es einen Geld-Automaten, bei dem man mit der Cash-Card Kohle bekommt. Außerdem sollte man ab und zu bei

Murphy Ausrüstung abholen oder sie vom Doctor reparieren lassen.

Treasure Island Dizzy: Am Fisch kommt man nicht vorbei. Man muß sich auf die aufsteigende Luftblase im Raum davor stellen und oben an Land gehen. Nun beim Grab den Spaten benutzen und in die Höhle springen. Jetzt kann man den Tunnel von hinten betreten. Unser Dank geht an Jan Lehmbeck aus Tangstedt

Klassiker Tips

Starglider 2: Man lädt das Spiel wie gewohnt, startet es und fixiert das Fadenkreuz (F). Nun dreht man die Icarus senkrecht nach unten, sodaß man nur noch die Planetenoberfläche sieht. Nun die Backspace-Taste drücken und Folgendes eingeben: WERE ON A MISSION FROM GOD1. Mit K bekommt man nun volle Einsatzbewaffnung, man ist praktisch unverwundbar, und die Station der Egnonen ist bereits gebaut.

APB: APB ist zwar vielleicht noch kein echter Klassiker, aber einen Tip haben wir trotzdem. Während die Musik spielt, den Feuerknopf und gleichzeitig den Joystick nach vorne drücken. Jetzt kann jedes der 16 Szenarios selektiert werden.

Afterburner: Während des Spiels einfach TOGETHER IN ELECTRIC DREAMS eingeben. Nun tippt man für:

(- einen Level zurück)
(-) einen Level weiter
G - mehr Missiles
T - weniger Missiles
N - Extraleben

Um Missiles auszuweichen, fliegt man am oberen Bildschirmrand. In den Levels 8 und 17 langsam fliegen, um Kollisionen mit den Felsen zu vermeiden. Den Infrarot-Missiles entkommt man am besten mit Höchstgeschwindigkeit.

SEGA® MEGA DRIVE® Module für die japanische Konsole

Megadrive RGB + PAL, Kabel Joypad, Netsteil	299,00	Fat Man	119,00	Rainbow Islands	129,00
Extra Joypad	49,00	Final Blow	119,00	Rambo 3	89,00
Afterburner	119,00	Fire Shark	129,00	Rastan Saga 2	119,00
Air Oliver	89,00	Forgotten Worlds	99,00	Same Same Same	129,00
Alex Kidd	89,00	Ghost Busters	99,00	Soko Ban	99,00
Altered Beast	79,00	Ghouls 'n Ghosts	109,00	Sorcerian	129,00
Arrowflash	119,00	Golden Axe	99,00	Space Harrier	99,00
Axis	119,00	Halliday	119,00	Space Invaders '90	119,00
Basketball	99,00	Herrzog 2	99,00	Strider (8 MB)	139,00
Batman	109,00	Hurricane	99,00	Super Hang On	109,00
Budaxan	139,00	Inspector X	99,00	Super Masters Golf	109,00
Burning Force	119,00	Ken North	109,00	Super Monaco GP	109,00
Columns	109,00	Klax	119,00	Super Shinobi	119,00
Curse	89,00	Moon Walker	109,00	Super Thunder Blade	109,00
Cyber Ball	89,00	New Zealand Story	99,00	Thunderforce 2	89,00
Darwin	89,00	Osomatsukun	89,00	Thunderforce 3	119,00
D J Boy	89,00	Phant. Star 2 (d.)	139,00	Tatsujin	99,00
Dynasty Duke	119,00	Phant. Star 3 (d.)	129,00	Whip Rush	99,00
E Swat	99,00	Phelios	109,00	World Cup Soccer	99,00
		Populous	139,00	X.D.R.	119,00

Nintendo GAME BOY

Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Displaykabel, Batterien	159,00	Final Fantasy	84,90	Pipe Dream	59,90
Gameboy Akkupack	79,00	Fish	84,90	Pitman	54,90
4 Panasonic-Akkus und Ladegerät	44,80	Flappy Special	54,90	Pogey	49,90
Alleyway	49,90	Fligull	54,90	Puzzle	59,90
Asmik World	59,90	Gargoyles Quest	74,90	Puzzle Boy	54,90
Astro Rabbit	64,90	Ghostbusters	59,90	Puzzle Road	59,90
Baseball Kids	54,90	Godzilla	74,90	Quarth	59,90
Battle Ping Pong	59,90	Golf	49,90	Qix	49,90
Batman	59,90	Hyper Lode Runner	54,90	Renju	49,90
Billard	69,90	Ishido	59,90	Revenge Of The Gator	49,90
Blodia	54,90	Ken North	54,90	Roadster	64,90
Bomber Boy	59,90	Lock'n Chase	54,90	Shanghai	59,90
Boomers Adventure	69,90	Lunar Lander	59,90	Skate Or Die	74,90
Boulder Dash	69,90	Lupin 3	54,90	Snoopy	59,90
Bowling	64,90	Master Karateka	54,90	Soccer Boy	59,90
Boring	59,90	Mosk Mania	59,90	Soko Ban	49,90
Bubble Ghost	69,90	Mercenary Force	64,90	Solar Striker	49,90
Bugs Bunny	59,90	Mickey Mouse	54,90	Space Invaders	49,90
Burai Fighter	54,90	Monstertruck	59,90	Spider Men	59,90
Card Games	49,90	Mole Cross	54,90	Super Mario Land	49,90
Castlemania	59,90	Navy Blue	54,90	T. Mutant N. Turtles	59,90
Cosmo Tank	54,90	Nemesis	59,90	Tennis	49,90
Deadbeat Scramble	54,90	Ninja Adventure	69,90	Wizards and Warriors	49,90
Double Dragon	59,90	Ohello	49,90		
Dragon Slayer	59,90	Pachinko	49,90		
Duck Tales	69,90	Palamedes	69,90		
		Penguin Boy	59,90		
		Penguin Land	59,90		
		Penguin Wars	54,90		

Zubehör

Memostat Speichererweiterung AM 229,00 für A 500, schaltb. Uhr, Megabit-Chips

No-Name Speicher 512 KB, Uhr AM 129,00

Disk-Drives Amiga — extern, abschaltbar
3,5 Zoll 249,00 5,25 Zoll 299,00

Druckerkabel Centronics 2m 29,90

Drucker-Umschaltbox 2-fach 89,90

Monitorverlängerung 9-polig 2m 9,90

Maus/Joystickverlängerung 2m 9,90

Mausmatte 9,90

Leerdisketten Double Density:

3,5" 10 St. 13,90 5,25" 10 St. 5,90

Leerdisketten High Density:

3,5" 10 St. 34,90 5,25" 10 St. 19,90

Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung

Ad Lib Solo 11-stimmig PC 299,00

Ad Lib mit Composer Software PC 379,00

Sound Blaster 24-stimmig PC 399,00

Ad Lib Composer Software engl. PC 179,00

Aktivboxen für Soundkarten Paar 59,90

SIERRA® MEGAPACKS

Siege mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	\$T
CodeName: IceMan	119,00	134,90	—
Colonel's Request The	129,00	134,90	—
Conquests of Camelot	119,00	134,90	119,90
Hero's Quest	119,00	134,90	—
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 4	129,00	119,90	99,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	129,90	179,90
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2 (512 KB)	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3 (512 KB)	119,00	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	259,90	259,90	249,90
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,00	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Quest For Glory 2	—	119,90	—
Space Quest 1	39,90	69,90	79,90
Space Quest 2	39,90	69,90	84,90
Space Quest 3 (512 KB)	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90

Public Domain Classics - Amiga

Spiele	N.S.M.	10,00
Amiga	10,00	10,00
Atlantis	10,00	10,00
Billard	10,00	10,00
Breaker	10,00	10,00
Chess 3.0 Move	10,00	10,00
Death The	10,00	10,00
Illusion	10,00	10,00
Freeway Editor	10,00	10,00
Flaschier	10,00	10,00
Grackord das	10,00	10,00
Goldmine	10,00	10,00
Jump and Run	10,00	10,00
Mad Factory D-Ball	10,00	10,00
Martin's Side	10,00	10,00
Moon Base	10,00	10,00
Pamela (Adventure)	10,00	10,00
Parasails	10,00	10,00
Peters Quest	10,00	10,00
Populous Strategy	10,00	10,00
Quintmaster	10,00	10,00
Roll On	10,00	10,00
Sansa Pro	10,00	10,00
Star Trek Quiz	10,00	10,00
Steinbach	10,00	10,00
Storage	10,00	10,00
Sugar Fox	10,00	10,00
Tennis	10,00	10,00
Tiles	10,00	10,00
Towers-Concentr	10,00	10,00
Tricky	10,00	10,00
Tare The	10,00	10,00
Zerg	10,00	10,00
Spiele - Demos	alle zusammen	99,00
Battle Chess	5,00	
Budakan	5,00	
Castle Master	5,00	
Cloud Kingdoms	5,00	
Day of the Phoenix	5,00	
Dynor 37	5,00	
Flora	5,00	
F-Motion	5,00	
Emil Hughes Int. Soccer	5,00	
Escape ... Puzzle	5,00	
F-29 Retaliator	5,00	
Flooded Freddy	5,00	
Golden Gardens	5,00	
Gold On The Arctics	5,00	
Hound of Shadow The	5,00	
Ivanhoe	5,00	
Jessie D'Arc / Scams	5,00	
Jedi	5,00	
Jumping Jackson	5,00	
Klax	5,00	
Lavacator	5,00	
Legend of Faerghall	5,00	
Oil Imperium	5,00	
Paradise 90	5,00	
Populous	5,00	
Populous	5,00	
Powerdrome	5,00	
Projectyle	5,00	
Rally Cross	5,00	
Space Ace	5,00	
Tie Break	5,00	
Venus Fly Trap	5,00	
Walking Child	5,00	
Walker Demo (1 MB)	5,00	
Pakete und PDS	alle zusammen	25,00
Star Trek (1 MB)	10,00	
Star Trek 2	10,00	
Star Trek 3	10,00	
Star Trek Quiz	40,00	
Wizard of Sound	10,00	

Jetzt auch PD-Classics für MS-DOS (5,25 Zoll) Fordern Sie unsere kostenlose Übersicht an!

ANWENDER und LERNSOFTWARE

IBM PC	dt.	199,90
Ability Plus	dt.	349,00
Formular Manager Plus	dt.	199,00
Cartest Pro	dt.	399,00
De Luxe Point 2.0	dt.	99,90
Menu Plus Festival, Verw.	dt.	1.299,00
MS Word 5.0	dt.	1.499,00
MS Word for Windows	dt.	499,00
MS Windows 3.0	dt.	299,00
MS Quickbasic	dt.	299,00
Novelsoft Professional	dt.	299,00
Novelsoft Desktop Publ.	dt.	499,00
Top-Res Dia-Verwaltung	dt.	129,00
3-D-Draw	dt.	199,00
Amiga	dt.	99,90
Chameleon	dt.	69,00
CLI-Mate	dt.	49,00
De Luxe Point 1	dt.	249,00
De Luxe Point 2	dt.	199,00
De Luxe Point 3	dt.	299,00
De Luxe Video 3	dt.	139,00
Dyn Pak Assembly 2.0	dt.	349,00
Dyn Pak Gold 4.0	dt.	179,00
Dyn Pak 3	dt.	69,00
Dyn Pak	dt.	69,00
DOS Manager	dt.	59,00
Kortek	dt.	49,00
Lotto	dt.	39,00
Outlayer	dt.	199,00
Pagesetter 2	dt.	59,00
PC-Handler	dt.	249,00
Professional Draw	dt.	499,00
Professional Page	dt.	84,00
Strimon	dt.	129,00
Turbo Print 2	dt.	89,00
Turbo Print Prof.	dt.	179,00
Videocage	dt.	59,00
X-Copy 2 + Hardware	dt.	69,00
X-Copy Pro + Hardware	dt.	99,00
Lernsoftware von M & T	dt.	49,00
Deutsch / Englisch / Erdkunde 1, 2 / Mathematik 1, 2, 3 / Physik	dt.	49,00

Frank Heidak

Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

2000 Meilen ant. d. Meer...	L	-	Dam Bastards	-	-	A	Germany 1985	-	-	A	Manhunter New York	L	P	A	President is Missing	-	-	A	Star Command	L	-	A		
688 Attack Submarine	-	-	Day of the Viper	L	P	-	Gettysburg	-	-	A	Manhunter San Francisco	(L	P)	A	Project Firestart	L	-	A	Starlight 1	L	-	A		
A 10 Tank Killer	-	-	Deathlord	-	P	A	Goldrush	L	P	A	Maniac Mansion	L	P	A	Project Stealth Fighter	-	-	A	Starlight 2	L	-	A		
Ace 2	-	-	Defender of the Crown	-	-	A	Guild of Thieves	L	-	-	Mars Saga	L	-	-	Quest For Glory 2	L	P	A	Starglider 1	-	-	A		
Ad Lib Soundkarte	-	-	Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-	Gunship	-	-	-	Mewlow	L	-	-	Questron 2	L	P	-	Starglider 2	-	-	A		
Adventures of Link (Zelda 2)	-	P	Deja Vu 2	L	-	-	Halloween	L	-	-	Night & Magic 1	-	-	-	Railroad Tycoon	L	-	-	Star Trek 5	-	-	A		
Alternate Reality - City	-	P	Demon's Winter	-	-	A	Hero's Quest	(L	P)	A	Night & Magic 2	-	-	-	Reach for the Stars	-	-	-	Star Thunder	-	-	A		
Alternate Reality - Dungeon	L	-	Del Con 5	-	-	A	Hillstar	-	-	-	Millenium 2.2	L	-	-	Red Lightning	L	-	-	Stellar Crusade	-	-	A		
Auto Duell	L	-	Demon's Winter	-	-	A	Holiday Maker	L	-	-	Nirxels Warriors	L	-	-	Red Storm Rising	-	-	-	Storm across Europe	-	-	A		
Bad Blood	-	-	Del Con 5	-	-	A	Imperium Galacturn	-	-	-	Mortville Manor	L	-	-	Renegade Legion Interceptor	-	-	-	Sub Battle Simulator	-	-	A		
Balance of Power 1990ed	-	-	Digi Paint 3	-	-	-	Indiana Jones 3 (Adventure)	L	P	-	Narvcom 5	-	-	-	Rings of Modess	(L	P)	-	Sword of Aragon	(L	P)	A		
Bard's Tale 1	L	P	Origl View Gold Version 4.0	-	-	-	It came from the Desert	(L	P)	-	Navy Seal	-	-	-	Roadwar 2000	-	-	-	Tangled Tales	-	-	A		
Bard's Tale 2	L	P	Dos-2-Dos	-	-	-	Jel	-	-	-	Neuromancer	L	P	-	Rebax	L	P	-	Tatris	-	-	A		
Bard's Tale 3	L	P	Dragons Breath	L	-	-	Jones In The Fast Lane	-	-	-	North American Civil War 2	-	-	-	Rommel	-	-	-	Times of Lore	-	-	A		
Battle of Antietam	-	-	Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	-	Kampfgruppe	-	-	-	Ooze	L	P	-	Russia	-	-	-	Ultima 1	-	-	A		
Battlehawks 1942	-	-	Dragon Wars	-	P	A	Keel the Thiel	-	-	-	Operation Marketgarden	-	-	-	Secret Of Monkey Island	(L	P)	A	Ultima 2	-	-	A		
Battles of Napoleon	-	-	Drakon	L	-	-	King Arthur	L	-	-	Panzer Battles	-	-	-	Secrets of the Silver Blade	-	-	-	Ultima 3	-	-	L	P	A
Bismarck	-	-	Dungeon Master	L	P	A	Kingdoms of England	-	-	-	Panzer Strike	-	-	-	Scobinel (Firebird)	-	-	-	Ultima 4	-	-	L	P	A
Black Cauldron	L	-	Elite (Lösung für Am/ST)	L	-	-	King's Quest 1	L	P	A	Pawn	L	-	-	Sentinel Worlds 1	L	-	-	Ultima 5	-	-	L	P	A
Bloodwych	L	P	Emperor of the Mines	L	-	-	King's Quest 2	L	P	A	Personal Nightmare	L	P	-	Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	-	Ultima 6	-	-	L	P	A
Bubble Ghost	-	P	Europa Abreise	-	-	-	King's Quest 3	L	-	-	Phantasia 3	L	-	-	Sex Vixens from Space	L	-	-	Uninvited	-	-	L	-	-
Beck Rogers	-	-	F-14 Tomcat	-	-	-	King's Quest 4	L	P	A	Phantasy Star	L	-	-	Shadow of the Beast	(L	P)	-	Up Poriscope	-	-	-	-	-
Carrier Command	L	-	F-15 Strike Eagle 2	-	-	-	Knights of Legend	L	-	-	Phantasy Star 2	L	-	-	Shadowgate	L	-	-	War in the South Pacific	-	-	-	-	-
Champions of Krynn	L	P	Fairy Tale Adventure	(L	P)	-	Kull	(L	P)	-	PHN Pegasus	-	-	-	Shogun	L	P	-	War of the Lance	-	-	-	-	-
Chaos Strikes Back	L	P	Fire Brigade	-	-	-	Last Ninja	-	-	-	Pirates I	-	-	-	Sorcerian	-	-	-	Warship	-	-	-	-	-
Chrono Quest	L	-	Fish	L	-	-	Last Ninja 2	-	-	-	Platoon	-	-	-	Soundblaster-Karte	-	-	-	Wasteland	-	-	L	P	A
Chrono Quest 2	L	-	Flag Simulator 3	-	-	-	Legacy of the Ancients	L	P	-	Police Quest 1	L	-	-	Space Ace	L	-	-	Wasteland Paragraphs	-	-	-	-	-
Codenamed Iceman	(L	P)	Flag Simulator 4 (49,50 DM)	-	-	-	Legend of Faerghall																	

	Amiga	C 64	IBM-PC	ST
4. Legend of Faerghall	74,90		74,90	
5. F 19 Stealth Fighter	84,90		94,90	84,90
6. Pirates!	74,90	79,90	89,90	89,90
7. Cadaver	74,90			74,90
8. Kick Off 2 World Cup 90	69,90	44,90		69,90
9. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90
10. Loom	74,90		74,90	

AM
C64
PC
ST

89,90

3 ULTIMA 5

AM
C64
PC

74,90

2 CHAMPIONS OF KRYNN

AM
C 64
PC

89,90

1 POOL OF RADIANCE

CPS
Frank Heidak

Cards

CHESS CLUB INTERNATIONAL

VISA

EuroCARD

Program/Name	Source	Tip	AMIGA	C 64	IRM-PC
Art of Chess, The	E	STR	39.90		
Base - Women - Tennis	E	APG	49.90		
Band's Tale 1, The	D	ROL	29.90	24.90	
Bloodwynd and Dain Dick	E	ROL	74.90		
Caseman With Lyrics	E	SPD		39.90	39.90
Chuck Yeager's Fight 5	E	DM			29.90
Coastal Pirate	E	ARC	39.90		
Cat Con 5	E	SM		29.90	
Deja Vu	E	ADV		19.90	
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29.90	
Eye	D	CTL	19.90		
Eye of Horus	D	ARC		29.90	
Ferrari Formula One	E	SPD		24.90	
Fight Path 727	D	SM	79.90		
Football Manager	E	STR	19.90	14.90	19.90
Football Manager 2	E	SPD		29.90	
Footballer Of The Year	E	SPD		19.90	
Garrison	E	ARC		9.90	
Gold, Silver, Bronze	E	SPD		29.90	
Hound of Shadow, The	E	ADV	39.90		
In 60 Tapes U. 3. World	E	ADV		9.90	
Infiltrator 2	E	ADV		29.90	
Interceptor F 16	E	SM	39.90		
International Karate	E	SPD		19.90	
Katawa	E	ARC	39.90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24.90	
Legend Of Blackcliver	D	ROL		34.90	
Mini Put	E	SPD			39.90
Moon Patrol	E	ARC		24.90	
Ms. Pacman	E	ARC		24.90	
Omega	E	STR	99.90		
Pacland	D	ARC	29.90	19.90	
Pacmania	E	ARC	29.90	19.90	
PHM Pegasus	D	SM		29.90	29.90
PowerCrane	E	SPD		34.90	
Peb Games	D			19.90	
Roadwar Europe	E	ROL	39.90		
Seconds Out	E	SPD	19.90		
Seven Cities Of Gold	E	STR	39.90		
Shadowcats	E	ADV	39.90		29.90
Shadow Of The Beast	E	ARC	99.90		
Skate Or Die	E	SPD		24.90	39.90
Skyblaster (3D Action)	E	ARC	19.90		
Slayen	E	ROL	29.90		
Starfleet	E	STR		39.90	
Street Sports Am. Football	D	SPD		19.90	
Street Sports Soccer	E	SPD		24.90	
Strike Fleet	E	STR			39.90
Teenage Queen	E	STR	79.90		
Three Stages, The	D	STR		29.90	
To Be On Top	E	STR		9.90	
Track & Field - Olympic	E	SPD		39.90	
Ultima 3	E	ROL	99.90		
Uninvited	E	ADV		29.90	39.90
War In Middle Earth	E	STR	39.90		
Wasteland	E	ROL	14.90		19.90
Whisper	D	ARC			
World Class Leaderboard	E	SPD	34.90		
Zany Golf	E	SPD	29.90		

[illegible]

Lösung: 15,-	Pläne: 15,-	Anleitung: 25,-
zusätzlich Versandkosten für	<u>Überschichten</u>	<u>Spiele/Zutaten</u>
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	8,50 DM
Nachnahme (Inland)	8,50 DM	9,- DM
Vorank. ins Ausland (Vorkasse)	10,- DM	13,- DM
Versandkostenfrei ab:	45,- DM	99,- DM

☐ Komplettlösung ☐ Software-Test
☐ Plan/Pläne ☐ Programm/Modul
☐ deutsche Anleitung ☐ aktuelle Preisliste
☐ Zubehör (kostenlos)

Name:
 Straße:
 Wohnort:
 Telefon:
 Computer:

Kundendienst Lösungshilfen:
02 21/40 24 93, Di. und Do. 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software:
02 21/40 01 27, Mo., Mi. und Fr. 17.00 - 19.00 Uhr

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test“, und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
Frank Heidak
Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 02 21 / 40 74 47, 40 68 88, 40 17 80
Telefax 02 21 / 40 19 89

Wer hat Probleme bei Cadaver? Dem kann geholfen werden. Thomas Skowronek und Florian Römer haben das Abenteuer gelöst – starten wir also mit den ersten drei Levels, den Rest gibt's dann in der nächsten Ausgabe.

1. Level:

Zuerst einmal die Dinge, die man nicht unbedingt zur Lösung braucht: Knochen, Steine, Schilde, Schwerter, Helme, Bücher, manche Zaubersprüche, das Seil, die Pilze und Pergamente. Wichtig ist das Tagebuch und die Zaubersprüche. In der Höhle nimmt man die Münze, das Tagebuch und den Pickel. Nach Norden in den Tunnel und den Hebel ziehen! Durch die Tür in den nächsten Raum und den Steinsack nehmen. Mit den Steinen tötet man das Vieh hinter der Tür nebenan und gelangt über die Tonne zum Talisman. Im Süden nimmt man den Runenstein, und hinter den Säcken in dem nördlichen Raum finden wir einen Diamanten (Vorsicht: Spinne). Weiter zu dem Lindwurm in die Hauptkammer (S,O,O,S). Wer mag, kann das Seil nehmen, dann nach rechts (O,O). Hier schnappt man sich Schlüssel und Brot und flitzt zurück in die Ausgangshöhle (W,W,N,W,S,S,O). Die Tür ist nun offen, wir gehen hindurch, benutzen den Hebel, nehmen den Sack neben dem Speiß, öffnen die Truhe und nehmen das Pergament. Wieder zurück in die Kammer mit dem Seil und durch die südliche Tür. Mit dem Pickel reißen wir die Mauer ein, untersuchen im nächsten Raum das Skelett und finden ein Buch. Nach rechts und nach oben (O,O,N) – im Brunnen versteckt sich noch ein Schlüssel. Im nächsten Zimmer öffnet man den Kasten, nimmt die Münze, das Brot und das Huhn. Weiter nach Norden ins Gefängnis. Man öffnet die Zelle mit dem Schlüssel und trifft auf einen Gefangenen, dem wir Brot und Huhn geben. In Zelle 4 finden wir noch einen Schlüssel. Nun vom Gefangenen aus zweimal nach Süden und nach Osten. Der Schlüssel paßt. In der darauffolgenden Passage nimmt man den Edelstein und das Pergament und geht weiter nach Osten. Im Balsam-Zimmer untersuchen wir das Skelett und finden noch einen Schlüssel. Nun nach Norden, Schlüssel in Schlüsseloch stecken, die Flaschen nehmen und zurück ins Balsam-Zimmer. Ab nach Osten, wo man Pergament, Buch, Flasche und Runenstein mitgehen läßt, danach wieder zurück. In die große Passage hinein und den Knopf drücken. Im Norden klettern wir mit dem Seil oder springen einfach in die Tiefe. Unten öffnet man die Ratte und erhält einen Schlüssel. Den anderen Schlüssel nehmen wir auch mit und öffnen damit den Kasten, in dem wir eine Urne finden. Jetzt nach rechts (O,O) und die Edelsteine nehmen. Zurück zur ersten Grube. Hier wirft man nun alle Diamanten (6 Stück) in den See und wird daraufhin teleportiert. Die Lords Gruft verläßt man nach Süden, in der Passage mit dem Skelett gehen wir weiter durch die südliche Tür. Die Kreatur vernichten und die

Tür am anderen Ende aufschließen. In der nächsten Passage weiter nach rechts und die schlafende Kreatur töten. Die beiden Flaschen und den Talisman mitnehmen. Nach Süden, das Monster kühlen und den Schlüssel nehmen. Drei Räume im Osten schließt man damit die Truhe auf. Vorerst sollte man aber den südlichen Raum plündern, dann wieder nach Norden zweimal nach Osten und den Knopf drücken. Man wird in die Schatzkammer des Königs geheimt, aus der man alles klagt. Aus dem Raum mit der Truhe nimmt man ebenfalls alles mit (auch den Braten). Zurück in die Passage mit dem Holzbrett und den Fackeln, hindurch und nach Süden. Die Flammen austreten und durch die rechte Tür gehen! Im südlichen Raum findet man wieder einen Schlüssel und ein Pergament. Im Norden ist auch ein Pergament versteckt. Nun eilt man nach unten, durch die östliche obere Tür und holt sich den Runenstein. Zweimal nach Süden, die Totenmünze auf das Grab mit der Urne legen – man erhält einen Zauberspruch. Von der „Todesart“ nach Osten in die gewöhnliche Gruft, dort die Steine vom Altar schieben, den Trank und den Schlüssel nehmen, die beiden Behälter zerstören, den Zauberspruch und den Krug nicht vergessen. Nun nach Süden, den Hackbraten auf den Schrein legen, man bekommt einen Zauberspruch und eilt schnell wieder zurück. Nach rechts, die Münzen und den Sack nehmen und gleich wieder retour. Mit einem Schlüssel das Schloß öffnen, man gelangt in die „großartige Kapelle“, von der aus man nach Süden geht. Dort durch die rechte Tür und die Urne auf den unteren Stein legen – man bekommt Blut. Diesen Lebenstrank legt man auf den Altar und erhält so einen Schlüssel und einen Zauberspruch. Nun schließen wir die linke Tür auf, gehen durch den Raum nach Norden in die Bibliothek und kann dort alle Schreiben aufnehmen. Von der Kapelle flitzt man nach Süden und durch die Passage ins Krematorium. Hier gibt man das heilige Wasser in eine Schüssel und trinkt es dann. Außerdem drücken wir hier noch den Knopf, um etwas zu erhalten, und ein zweites Mal, um zurückgeheimt zu werden. Dort angekommen nimmt man die Flaschen, geht nach oben und nach links und wiederholt den Vorgang dreimal (man hat nur drei Flaschen mit heiligem Wasser). Nun in die Passage mit dem Skelett und durch die rechte obere Tür. Den Drachen friert man am besten ein und baut sich einen Turm aus Krügen oder Flaschen. Jetzt wirft man dem Drachen die echte Krone an den Kopf und feuert mit den magischen Raketen. Sobald der Drache zusammenbricht, sammelt man seine Überbleibsel ein, drückt den Knopf an der Wand, spaziert durch die Tür und betätigt den Hebel im nächsten Raum. Der erste Level ist geschafft!

2. Level:

Von der Halle aus geht man erstmal zum Kriegerschrein, wo man Truhe und Kasten öffnet und alles mitnimmt. Weiter durch die Innere

Kapelle, hier nimmt man Flasche und Buch und geht ins „Überbleibsel“. Dort füllt man die Urne mit der Asche und berührt den Schädel über dem Schrein. Durch die Tür hinter dem Vorhang, und im nächsten Raum den Hebel betätigen. Nun zurück und im „Überbleibsel“ durch die südliche Tür. In der Kapelle Arsenal entleert man die Truhe, schiebt sie vor die Stangen, springt darauf, drückt einmal auf den rechten und einmal auf den linken Knopf, betätigt den Hebel zweimal und geht dann wieder durch die Tür zurück. In der Inneren Kapelle nimmt man den Teleporter, und im Vorderen Zimmer (wo man ankommt) schaltet man folgendermaßen: 1. Linker Hebel, 2. mittlerer Hebel, 3. rechter Hebel, 4. mittlerer Hebel, 5. Knopf. Danach geht man nach Süden und holt sich die Münze (Vorsicht: Giftmonster). Nun durch die Tür im Vorderen Zimmer und in der Hauptpassage nach Süden. Von da aus zweimal nach Osten, die Münze und den Zauberspruch nehmen (Achtung: Pfeile), weiter nach rechts, den Thron untersuchen, den Hebel betätigen, den Knopf drücken, das Buch nehmen und auch den anderen Knopf an der Wand drücken. Nun durch die nördliche Tür, die Treppe hinauf, nach links, den Schlüssel nehmen, runterspringen, Hebel betätigen und weiter nach unten. Jetzt am besten den Superschnell-Zauber benutzen. Man läuft durch die Küche und die Küchenpassage zum Küchenzimmer, wo man der Truhe einen Schlüssel entnimmt. Jetzt zur Küchenpassage, weiter nach rechts, dort schlüpfert man das Auge mittels Zauberspruch ein, worauf sich die Gitter heben. Man geht aber in den südlichen Raum, nimmt die Bücher mit, drückt die Statue an der Wand, und geht durch die Öffnung ins Mägdlezimmer. Hier öffnet man den Kasten und nimmt den Teleporter. Im Raum angekommen, wirft man alle Flaschen zu Boden und nimmt den Schlüssel und die Sacke. Weiter durch die Tür, den Schlüssel in den Schlitz an der Wand stecken, dann weiter nach Osten. In der Kornkammer führt man den Schlüssel, der unter der Treppe lag, ins Schlüsseloch und zieht dann an der Kette. Jetzt springt man zweimal nach unten, holt sich die Schlüssel, zieht am Hebel und dann an der Kette. Daraufhin öffnet man das Schloß zur Küche mit dem goldenen Schlüssel und geht in die Räume rechts der Küche. Im Norden ist ein Ausdauertrank und im Süden ein Gegengift. Nun zur Festmahl-Halle, weiter die Treppe hoch und zur Truhe springen. Öffnen und den Teleporter nehmen. Nun nach Norden, den goldenen Schlüssel ins Schloß und schnell zur gegenüberliegenden Tür. Im „Bezirk Zimmer“ den Teleporter aus der Truhe nehmen, den linken und schließlich den rechten Knopf drücken. Nun wieder zurück zur Festhalle, diesmal aber den Zauberspruch und die Münze einstecken, danach weiter zur Hauptpassage (O,O,O,N). Von hier aus noch einmal nach Norden, die Augen mit dem entsprechenden Zauberspruch einschläfern, weiter nach Nör-

Cadaver (Level 1 bis 3)

den und in den Schlitz die vier goldenen Münzen stecken. Die linke Tür läßt sich nun öffnen, im nächsten Gang drücken wir den Hebel, und im Wächter-Zimmer geht man nach Westen in die Zelle. Hier betätigt man den Hebel und nimmt (nur) die Münze. Wieder im Wächter-Zimmer, geht man die Treppe hoch, nimmt im Gang den Zauberspruch und die Flasche und marschiert weiter nach rechts. Hier legt man den Hebel um und geht durch die Tür in die Seitenpassage. Auch hier wieder den Hebel benutzen, das Brett über das Loch schieben und nochmals den Hebel betätigen. Durch die nördliche Tür, den Schlüssel nehmen und weiter nach rechts. Die Augen einschläfern und die beiden Diamanten nehmen. Zurück zur Passage und durch die südliche Tür. In der Seiten-Kammer nach Osten in die obere Kammer, und dort die Schatulle und den Tresor mit dem dortigen Zauberspruch öffnen. Alles andere auch mitnehmen. In der Seitenpassage baut man einen Turm aus Gegenständen, die man bei sich trägt, steigt hinauf, nimmt Trank und Schlüssel, steckt letzteren ins Schloß und geht durch die sich öffnende Wand nach draußen. Wieder in der Hauptpassage, gibt man die Diamanten ins Diamantenschloß und ab durch die obere rechte Tür. Weiter durch den Gang zum Gitter, den Schlüssel vom Boden hindurch werfen, weitergehen und den Schlüssel wieder aufheben. Beim nächsten Gitter warten, bis das Monster den Teleporter rübergeschoben hat, und ihn dann aufnehmen. Schlüssel ins Loch und nach Osten. In der Wächter-Halle nach oben, den Mund füttern und mit dem daliegenden Gift töten – man bekommt Gold. Wieder in der Halle den Hebel benutzen und den Edelstein mit etwas anderem aus der Bahn der Klötze schieben und aufnehmen. Weiter nach Osten, das Brett über den Abgrund schieben und den Hebel zweimal einschalten. Knopf drücken, durch die westliche obere Tür gehen und den Diamanten holen. Im anderen Zimmer zuerst den zweiten Balken von rechts, dann den rechten berühren, den Zauberspruch holen und den Hebel betätigen. Nach Süden in die Ostenkammer, den Knopf drücken, Zauberspruch und Edelstein holen und den Knopf beim Vorhang drücken. Nach einer Elfenrunde ab durch den Vorhang und nach oben. Im Labyrinth geht man am besten so: N,N,W,W,W,N, Hebel, S,O,S,S,W, Hebel, N,N,N,O,O,O, Hebel, S, Teleporter = Anfang (Smaragd) Zurück zur Osten-Passage und durch die erste rechte Tür in die Lords Kammer. Diamanten ins Schloß stecken und die Treppen hinunter. Aus dem nächsten Raum in den Gang und dort den Knopf drücken. Jetzt zurück, den Schlüssel holen, ins Loch stecken, nach rechts, Treppe hoch, durch die Tür, weiter nach oben, Hebel betätigen, nach links, Geld einsammeln und die Truhe öffnen. In die Schatulle

packt man einen Goldsack, geht zweimal nach Osten und nach unten, holt den Schlüssel, latscht wieder hoch, steckt den Schlüssel ins Loch, durch die Tür, holt das Buch und legt den Goldsack auf die Stufen. Die Sache mit dem Goldsack wiederholt man zweimal und nimmt dann den falschen Teleporter. Vom Ausgangspunkt marschiert man durch die Festhalle zur Hauptleut-halle. Dort legen wir die Urne auf den leeren Stein und fügen zu den Smaragden auch unseren bei. Nun zur Hauptpassage, die rechte nördliche Tür betreten, den Gang hinuntergehen und durch die Tür in die Kaserne. Vorhang berühren, Knopf drücken, Truhe entleeren und weiter nach oben gehen. Hindurch und aus dem Arsenal den Speiß nehmen. Damit bearbeiten wir das Loch, das durch einen Knopfdruck erscheint, und betreten die Kaserne im Osten. Die Truhe oberhalb der Kaserne aber noch nicht entleeren. Den Mund mit dem ganzen Fleisch füttern und durch die freie Tür. Durch die Lords-Kammer weiter und den Knopf drücken. Nun nach rechts, links und nochmals nach rechts laufen. Mit dem Handschuh den Tresor öffnen, in Axels Kammer laufen und den richtigen Teleporter nehmen. Aus der Lords-Kammer nun wieder zurück in die Hauptleut-halle, alle Teleporter und Smaragde durch das Loch werfen, nach rechts gehen und den Hebel umlegen (manchmal mehrmals). Nach einiger Zeit hat man auch diesen Level beendet.

3. Level:

(S). Vorsicht Fallgrube. (O). Den Hebel umlegen, indem man durch das Loch springt. Nun in der Öffnung im Gitter stehen bleiben, dadurch blockiert man es, sobald es wieder schließt. (W,unten). Hebel ziehen. Schlüssel und Wurfsterne nehmen. (S) Aufschließen (S). Hebel ziehen. Die Kiste öffnen und die Schriftrolle nehmen. (S) Die Kerze und den Schlüssel holen, dann den alten Mann (König Wulf) berühren. (N,O). Hier vorgehen, bis sich der Boden öffnet, und hinunterspringen. (S,O) Den Schlüssel ins Schlüssel-Loch stecken (S), den Sack nehmen (hoch, W,S,S). Nun ins Loch springen, Krone und Kugel nehmen (N,O), aufschließen (O,O,O,O,W, runter). Hebel nehmen (O,N,W,W) Kiste öffnen, Schlüssel nehmen. (O,N,W). Hebel ziehen (S), die Flaschen untersuchen, aus der Flasche mit dem Schlüssel trinken, dann den Schlüssel nehmen. Warten, bis die Wirkung nachläßt. Die „Verwirrung“-Kugel auf die zweite legen, drauf- und über die Blockade springen. Die Kerze mitnehmen. (S,O,O, N,W,N,W). Den Griff in den Hebel-schlitz stecken und ziehen. (O,O,W, runter). Hier erst den linken, dann den rechten Knopf drücken. (S,O). Hier nimmt man die Schatulle, drückt den Knopf und nimmt das Juwel (N,W,S,rechts). Hebel ziehen (O). Nun stellt man die Kerzen auf die roten Kreise und entzündet sie. Die Kerzen wieder mitnehmen.

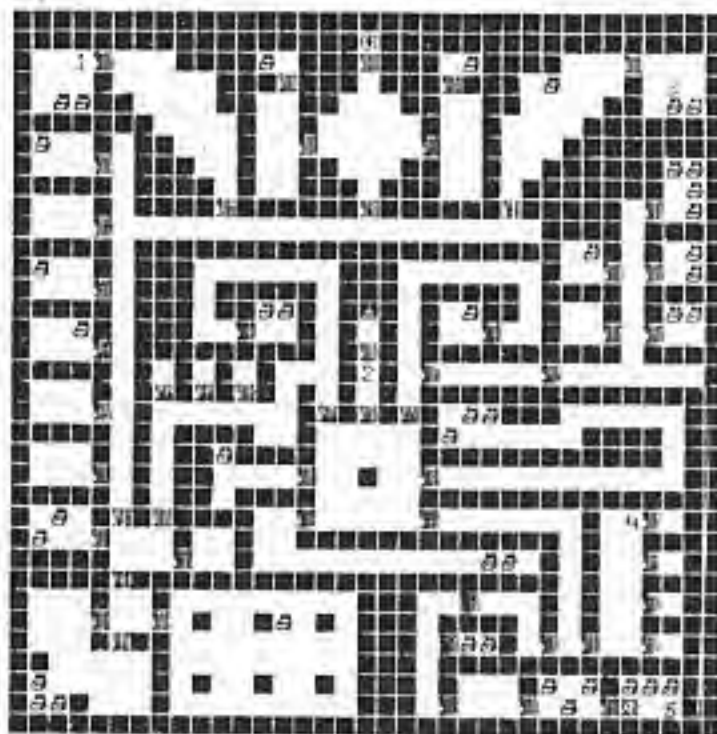
(W,N) Die Kiste öffnen, Kerzen nehmen und wie zuvor bei den Kreisen entzünden. (W,N,O,O). Hier stellt man die Kerzen auf die roten Kreise und wird dadurch teleportiert. Wir öffnen die Kiste mit dem Entzauberungs-Spruch und nehmen den Schatz. Nun legt man die Schatulle ab und öffnet sie. Den Schlüssel nehmen und zurück in den Raum, wo die Kerzen noch stehen. Diese wieder einstecken. (S) Aufschließen, aber nicht nach Süden weitergehen, den Schlüssel lassen wir vorerst liegen. (N,W,oben,S links, S, über den Block springen, S,O,O). Aufschließen, auf das Brett springen (N). Schale nehmen (S,W,unten W, und zurück zum König). Die Kräuterschale wirft man in den Kessel und nimmt den Schlüssel. Sieht man den König mehrmals an, so erhält man eine Krone. (N,N,N,O,W,oben,N). Aufschließen (W). Hier nimmt man die Münzen und erhält noch zwei Edelsteine. (W). Knopf drücken, bis man von der Kugel berührt wird. Hebel ziehen (W), den oberen Kasten untersuchen und alles essen. Das Gold einstecken! (S,O) Hier nimmt man den Fels (W,S), verschiebt dann die Schale und holt den Schlüssel. Die Fässer verschieben und den Hebel ziehen. (N,W). Den Fels ins Loch stecken und die Kanone auslösen, indem man den Hebel betätigt. Die Fässer stellt man an den Aufschlagsort und wiederholt dann den Vorgang, bis man alle Fässer aufgeschossen hat und den Inhalt nehmen kann. (O,O). Man untersucht die Fässer, nimmt den Schweinekopf und ißt die Fleischhaxe. Den Schlüssel mitnehmen! (W,W) Dort die Kiste öffnen! Man nimmt die Massaker-Kugel und die Münze (O,O) und tötet dann die Spinne mit dem Massaker-Spruch. Nun bauen wir uns eine Leiter, springen in den Käfig und holen den Schlüssel. Jetzt essen wir den Schweinekopf und werden teleportiert (W,S,S). Aufschließen, den Fels in die Öffnung stecken und den Hebel ziehen (W,W). Wieder aufschließen (S), die Kiste öffnen und mit den Flaschen erneut eine Leiter bauen. Wir springen zu dem Fels hoch, stoßen das Faß hinunter und untersuchen es. Die Flasche mit dem Elixier und die grünen Flaschen mitnehmen. Nun die Münze in den Schlitz stecken und zurück zum König. Das Elixier wirft man in die Taufstein-Schale, den Schlüssel nimmt man mit. (W,S), aufschließen. (W,W,W). Kiste öffnen und Inhalt nehmen, das Faß untersuchen und den Sack holen (O). Hier warten wir, bis die grüne Kugel unten ist, und lösen die Trittplatte aus (S). Die Kiste wirft man runter und nimmt den Inhalt. Die 4 Diamanten in die Löcher stecken. (W) Wieder warten, bis die Kugel unten ist, dann die Steine nehmen (S). Schnell runterspringen! Von der Treppe aus wieder auf das Brett springen, links am Stachelbrett können wir vorbei. Von dort aus springt man zum Hebel und legt ihn

um. Wieder aufs Brett, an dem Stachelbrett vorbei nach Süden, den Hebel aber nicht umlegen. Den Kanonenkugeln sollte man ausweichen und Richtung Westen runterspringen. (W,O) Nun den Hebel umlegen und mit dem Aufzug hochfahren. Nach Osten hinunterspringen (O). Hebel ziehen (N). Man springt über das Loch und nimmt den Schlüssel, dann ins Loch hinein und zurückgehen. Den Hebel im Raum zuvor wieder betätigen, den im Raum selbst auch. Nochmals ins Loch springen. Nun zurück in den Raum mit dem Nagelbrett (S,S). Auf dem Brett bleiben wir stehen und ziehen den Hebel oben. Nun runterspringen und den unteren Hebel ziehen. (W). Hebel ziehen (O). Hier baut man wieder mal eine Leiter, um oben nach Süden weiterzugehen. Runterspringen (O). Die große Kiste öffnet man mit dem Entzauberungs-Spruch und nimmt den Inhalt mit. Den Hebel nun zweimal ziehen, sodaß die anderen Hebel freigelegt werden. Beide benutzen! (N). Hier legt man alle vier Hebel der Reihe nach um, danach zieht man sie alle nochmals rückwärts. (W). Wieder hoch (S) runterspringen (W,W). Gleich nach Betreten des Raumes warten, bis die Gitter herunterfallen und sie wegen uns steckenbleiben. So ist der Rückweg gesichert. Nun den Raum plündern. (O,O,N,W,S,S, hoch). Vier der Kisten bearbeitet man mit dem Entzauberungs-Spruch, in der zweiten findet man einen Schlüssel für die anderen. Dort findet man weitere Schlüssel. Nun springen wir in die westliche Grube, nehmen den Schlüssel und legen den Hebel um. Runterspringen! (N,N,runter,W). Aufschließen (N,O), Aufzug betätigen (S,S,S,W). Hier wirft man so lange Steine in das Loch, bis sich die Öffnung schließt. Aufschließen (N,O,O,N,W) und hoch auf das fahrende Brett. (N, Richtung O runterspringen, O). Kiste öffnen (N). Mit der Leiter klettern wir nun über die Gitter zum Schlüssel-Loch, schließen auf und nehmen den Griff. Jetzt wieder zurück, falls durch das Loch in den Raum davor, den Griff in den Schlitz stecken und den Hebel ziehen. (N). Hebel ziehen (N). Schnell diesen Raum plündern, den Hebel ziehen und nach Süden raus. Die beiden Schatullen mitnehmen. (W). Die Münze in den Schlitz stecken (W,N,O), aufschließen (O,N,O), den Sack mit dem Pulver in die Schale legen und den Schlüssel nehmen. (O,S) Aufschließen (O). Wieder nehmen wir den Schlüssel (O,N), untersuchen das Schild und holen den nächsten Schlüssel. Den Widderschädel stecken wir auch ein (hoch), und die Kerze und den Zauberstab nehmen wir mit. Die Kiste öffnen und den Inhalt einstecken. (runter,S,S). Den Schlüssel vom Kopf des Monsters nehmen (N). Hier legen wir die Schatullen ab und öffnen zwei davon. Die Schriftrolle und den Schlüssel nehmen wir mit, schließen dann auf (O) und ziehen dort die Kiste ganz nach

links. Hebel umlegen. Sobald das Brett wieder unten ist, Hebel betätigen und aufspringen. Man nimmt die Goldmünzen und den Zauberstab unter der Rüstung. Man legt hier den Unbekannt-Spruch ab und benutzt den Lies-Zauberspruch darauf. Dann stecken wir ihn wieder ein. Man verwendet ihn auf die Schatzkiste und nimmt alles mit. Unter dem Kopfkissen entdecken wir eine Schatulle, die wir öffnen. Nun stecken wir den Messingschlüssel in die Schatulle und nehmen ihn wieder heraus (runter,W,S). Aufschließen (S), das Buch nehmen und die Kiste öffnen. Den Trank mitnehmen. Nun muß man mit dem Knopf und dem Hebel aus den vier Brettern eine Leiter bauen. Der Knopf verstellt die Nummer des Brettes, der Hebel bewegt es. Um es anzuhalten, einfach den Hebel nochmals ziehen (hoch). Kiste öffnen und Inhalt mitnehmen. Nun nimmt man den Griff und legt das silberne Dreieck aus dem Inventar auf den mittleren Klotz. Den Zauberstab nehmen wir mit. (runter,N). Den Griff setzen wir in den rechten Spalt ein und ziehen daran (N,O). Man legt die drei Zauberstäbe auf die drei Klötze (L = rechts, D = links, M = Mitte). Die Schatulle mit dem Entzauberungs-Spruch öffnen, den Schlüssel nehmen. Die drei Zauberstäbe wieder nehmen (W,S,O). Hier trinken wir den gigantischen Sprung-Trank und springen hoch zum Hebel (notfalls mit einer kleinen Leiter). Den Hebel ziehen (hoch). Aufschließen. Hier legt man den schwarzen Wälzer ab und benutzt den Lese-Spruch auf ihn. Nun wirft man das Buch in das Loch vor dem schwarzen Stein. Der Widderschädel gehört in das Loch mit dem gelben Stein, der Wein zu dem grünen Stein. Zuletzt noch die rote Schatulle in das Loch vor dem roten Stein! Die Verzauberungs-Kugel nehmen. (O,runter, W,N,W). Mit Matels Zauberstab schließen wir die Tür auf (W,N,W), wenden den Verzauberungs-Spruch auf den Taufstein an, nehmen den Schlüssel (W) und schließen auf (W,W). Den unteren Gnom erledigt man mit der Magischen Rakete, den oberen läßt man in Ruhe. (N). Hebel ziehen. Die beiden Monster mit dem Massaker-Spruch töten und den Schlüssel nehmen. (S,O), aufschließen. (O,O,N,N,W,S) Am linken Monster einfach vorbeigehen, den Schlüssel nehmen und aufschließen. (W). Schlüssel nehmen. Beide Monster töten (W). Zweimal aufschließen (W). Das Kopfkissen untersuchen, den Schlüssel nehmen (S). Die Kiste öffnet man wieder mit dem Entzauberungs-Spruch, dann wendet man den Polterkreis-Spruch dreimal an. (N,O,S). Schlüssel nehmen und aufschließen. (O,S,O,O,N,O,O,O, O,O,N,W,W,oben,N). Die Kiste öffnen, den Kelch nehmen und zurück zum König. Den Kelch füllen wir jetzt mit dem Trank aus dem Taufstein und geben ihn dem König. Den letzten Schlüssel noch einstecken (N,runter, W), aufschließen (W, hoch) – und Level 3 ist auch vollendet!

Die tollen Karten zu Legend of Faerghail stammen übrigens von Andreas Kolboom

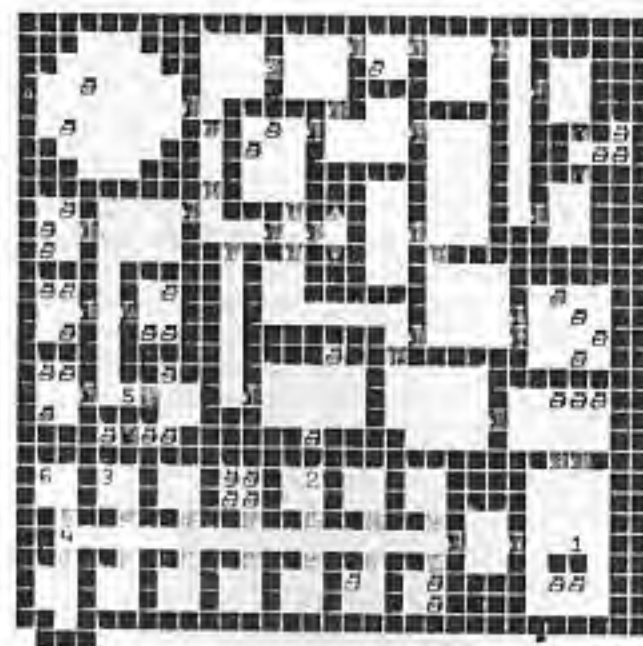
aus Rosstal – hatten wir letzte Ausgabe vergessen zu erwähnen, sorry!



Elfenpyramide Level 0

- 0 Dunkelheit
- 1 Dungeon Exit
- 2 Spinner
- 3 Knapf
- 4 Altar
- 5 Statue/Figur
- 6 Springbrunnen
- 7 Licht aus
- 8 Schatztruhe
- 9 Falle
- 10 Tür/Schlüssel
- 11 Normale Wand
- 12 Treppe rauf
- 13 Treppe runter
- 14 Normale Tür
- 15 Geheimwand

- 1=Hochrucht
- 2=Tip
- 3=Kohlensack
- 4=nichts besonders
- 5=Stab der Furcht

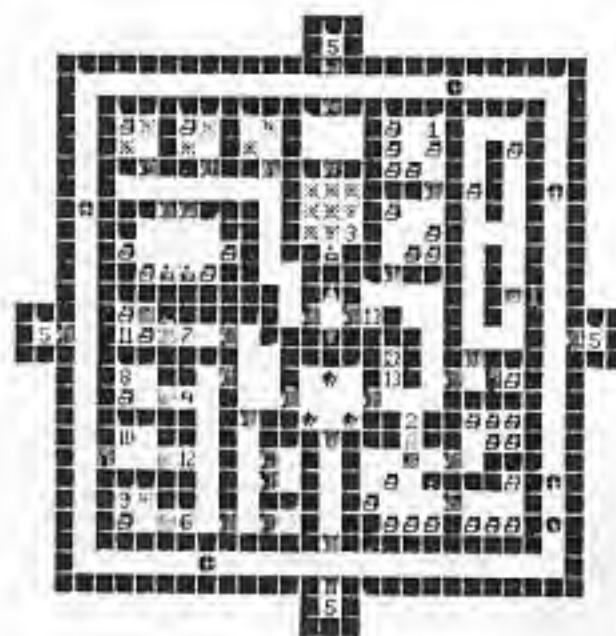


Elfenpyramide Level 1 up

- 0 Dunkelheit
- 1 Dungeon Exit
- 2 Spinner
- 3 Knapf
- 4 Altar
- 5 Statue/Figur
- 6 Springbrunnen
- 7 Licht aus
- 8 Schatztruhe
- 9 Falle
- 10 Tür/Schlüssel
- 11 Normale Wand
- 12 Treppe rauf
- 13 Treppe runter
- 14 Normale Tür
- 15 Geheimwand

- 1 = "Was"
- 2 = "Fein"
- 3 = Karten
- 4 = mit Ring-S
- 5 = mit Rubin-S
- 6 = Tip

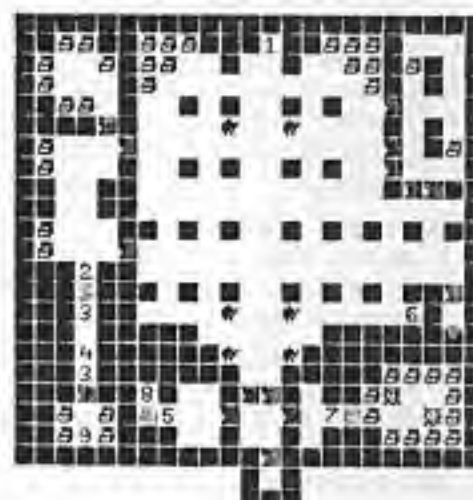
Zellen mit Eisen-S.



Elfenpyramide Level 2 up

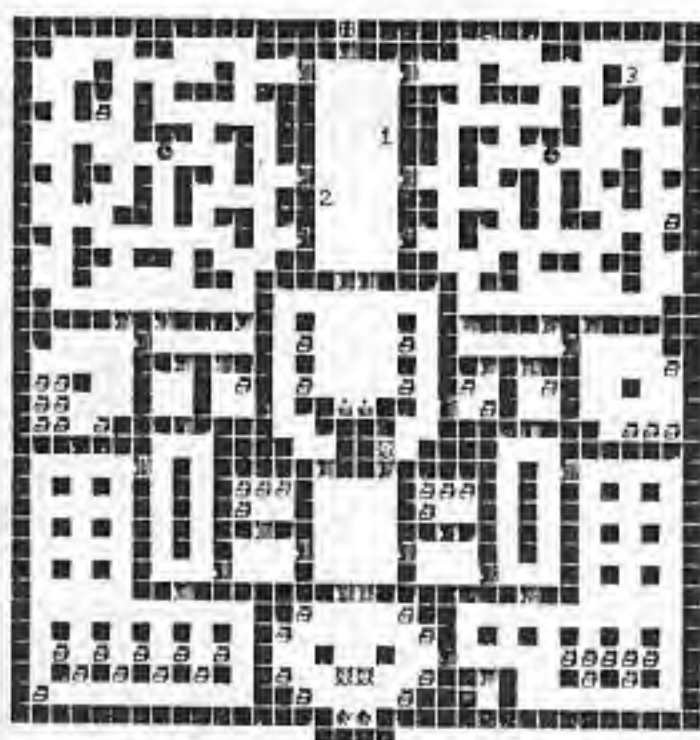
- 0 Dunkelheit
- 1 Dungeon Exit
- 2 Spinner
- 3 Knapf
- 4 Altar
- 5 Statue/Figur
- 6 Springbrunnen
- 7 Licht aus
- 8 Schatztruhe
- 9 Falle
- 10 Tür/Schlüssel
- 11 Normale Wand
- 12 Treppe rauf
- 13 Treppe runter
- 14 Normale Tür
- 15 Geheimwand

- 1=antimagischer Ring
- 2=mit Erdschlüssel
- 3=Feuerschlüssel
- 4=mit Feuerschlüssel
- 5=Feuerstein
- 6=mit Luftschlüssel
- 7=öffnen durch Knapf 3
- 8=Wasserschlüssel
- 9=Erdschlüssel
- 10=Luftschlüssel
- 11=Lichtschlüssel
- 12=mit Wasserschlüssel
- 13=umschalten durch Knapf 1



- 1 = Die Maske des Balin
- 2 = mit Lichtschlüssel
- 3 = Schwarze Flamme
- 4 = Wasserelementar "KAEIS"
- 5 = mit Glasschlüssel
- 6 = Glasschlüssel
- 7 = mit ?? (Sprengen !!)
- 8 = Tip
- 9 = Eifenkönig und -Bogen

Elfenpyramide Level 3 up

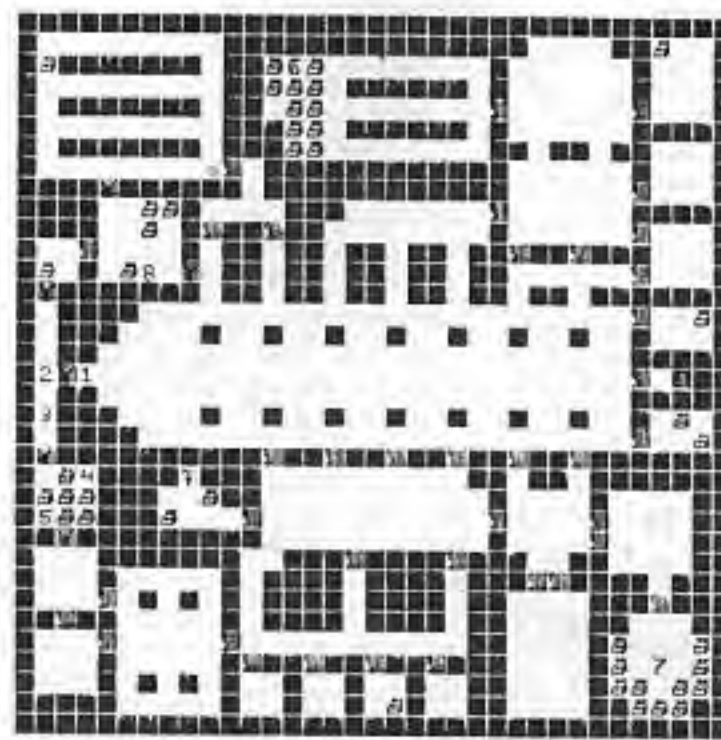


Der Tempel Level 0

- 0 Dunkelheit
- 1 Dungeon Exit
- 2 Spinner
- 3 Knapf
- 4 Altar
- 5 Statue/Figur
- 6 Springbrunnen
- 7 Licht aus
- 8 Schatztruhe
- 9 Falle
- 10 Tür/Schlüssel
- 11 Normale Wand
- 12 Treppe rauf
- 13 Treppe runter
- 14 Normale Tür
- 15 Geheimwand

- 1=Schlüsselstab
- 2=Honeprieser
- 3=Elementarwächter
- 4=Stab des Lichts
- 5=Hakensklänge
- 6=Tip
- 7=Hirntrüffel (für Vampir !!)
- 8=Schöckelrad

Wichtige Medaillen oder Gegenstände



Der Tempel Level 1 under

- 0 Dunkelheit
- 1 Dungeon Exit
- 2 Spinner
- 3 Knapf
- 4 Altar
- 5 Statue/Figur
- 6 Springbrunnen
- 7 Licht aus
- 8 Schatztruhe
- 9 Falle
- 10 Tür/Schlüssel
- 11 Normale Wand
- 12 Treppe rauf
- 13 Treppe runter
- 14 Normale Tür
- 15 Geheimwand

- 1=Schlüsselstab
- 2=Honeprieser
- 3=Elementarwächter
- 4=Stab des Lichts
- 5=Hakensklänge
- 6=Tip
- 7=Hirntrüffel (für Vampir !!)
- 8=Schöckelrad

Action



1. TURRICAN
2. UNREAL
3. X-OUT
4. MIDNIGHT RESISTANCE
5. SAINT DRAGON

Adventure



Burhades
ringsitz
prosperes
Two forts 150 soldiers
1990 citizens 10.000 gold

Burhades is bustling with activity.
What will you do?
Visit a tavern
Trade with a merchant
Sift up the plunder
Check information
Leave town

1. PIRATES!
2. IT CAME FROM THE DESERT
3. OPERATION STEALTH
4. CADAVER
5. CASTLE MASTER

Geschicklichkeit



1. RAINBOW ISLANDS
2. KLAX
3. JUMPING JACK SON
4. E-MOTION
5. PINBALL MAGIC

Rollenspiele



1. LEGEND OF FAERGHAIL
2. HERO'S QUEST
3. CORPORATION
4. DRAKKHEN
5. DRAGONFLIGHT



TOP FIVE '90



Das bange Warten ist vorüber, jetzt schlägt die Stunde der Wahrheit: Amiga Joker präsentiert die „Großen Fünf“ von 1990! Was war das nicht für ein Jahrgang für Spiele – hier kommt nochmal das Feinste vom Feinen aus jedem Genre...

Simulationen



1. F-19 STEALTH FIGHTER
2. BATTLE COMMAND
3. F-29 RETALIATOR
4. RED STORM RISING
5. MI TANK PLATOON

Sport



1. KICK OFF 2
2. TV SPORTS BASKETBALL
3. SUPERCARS
4. CHAMBERS OF SHAOLIN
5. LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Strategie



1. POWERMONGER
2. PLOTTING
3. PIPE MANIA
4. ISHIDO
5. TOWER OF BABEL

JOKER

Galerie

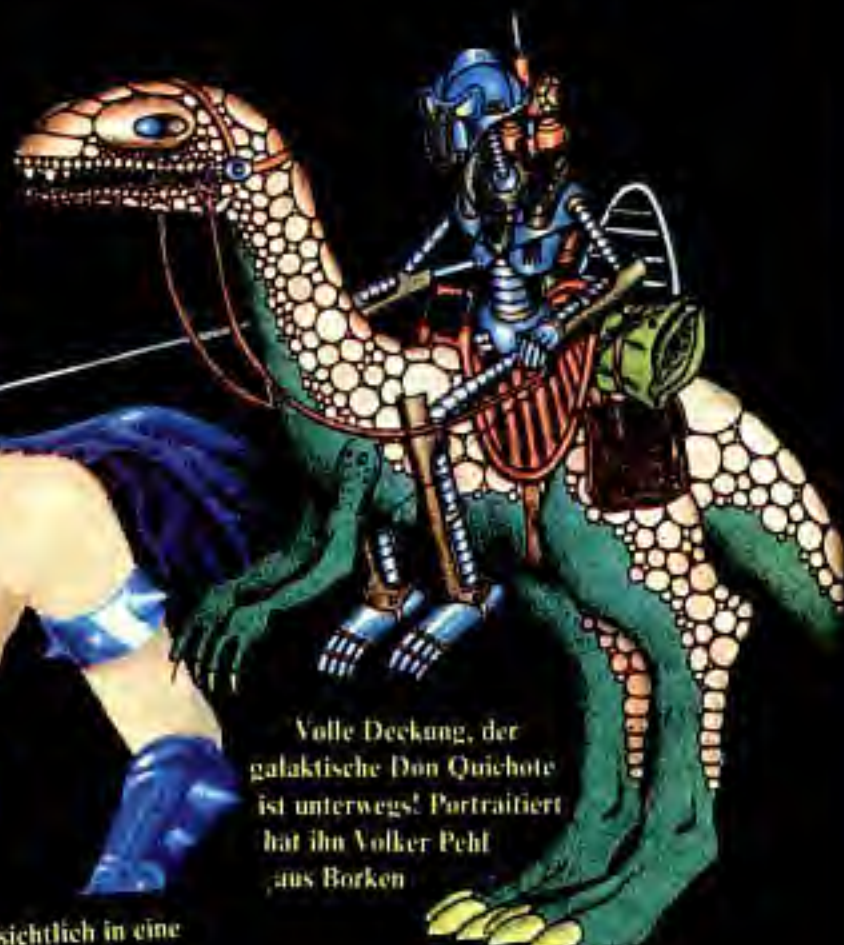
Viel hat nicht gefehlt, und unsere Galerie wäre diesmal als Comic-Special ins neue Jahr gerutscht. Andererseits: Wie um alles in der Welt hätten wir der bezaubernden High Tech-Amazone den Zutritt verwehren können?



Peter Chassé aus Wemmetsweiler weiß, wovon Milliardäre träumen...



Sascha Jungnickel aus Freiburg träumt offensichtlich in eine ganz andere Richtung - wir können's verstehen...



Volle Deckung, der galaktische Don Quichote ist unterwegs! Portraitiert hat ihn Volker Pehl aus Borken



Wer weiß, vielleicht sind die Grafiken für Garfields nächstes Computer-Abenteuer auch schon von Andreas Masuskowski aus Bamberg?



Was ein echter Comic-Fan ist, der kennt auch das Marsupilami. Guido aus Hemmingen hat das französische Urvieh mit dem Amiga bekanntgemacht.

An alle Künstler!

Man kann es gar nicht oft genug sagen: Wer noch ein (selbstgemachtes!) Bild, eine Zeichnung, einen Comic, ein Gedicht oder sonst ein Kunstwerk daheim herum-

liegen hat, der rücke endlich heraus damit! Schließlich ist diese Seite auf unbestimmte Zeit für Eure Meisterwerke reserviert. Allerdings würden wir es ganz toll finden,

wenn demnächst noch mehr richtig selbstgestrickte Sachen (ohne bekannte Vorlage) bei uns eintrudeln würden. Also, hier nochmal die Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

Um das Spielprinzip von Arkanoid nicht zu kennen, müßte man wirklich die letzten zehn Jahre am Mond zugebracht haben, deshalb nur ganz kurz: Mit einem Schläger versucht man ein Bällchen so zurückzuspielen, daß eine Steininformation abgetragen wird. Hin und wieder tauchen Extras auf (breiterer Schläger, „Klebebälle“, etc.), die es aufzufangen gilt – basta. Nun stellt sich natürlich die Frage, wieso ein derart simples Spielchen so irrsinnig populär werden konnte: Die Clones sind mittlerweile Legion, ja, selbst heute, wo auch der allerletzte Amigianer auf seiner Almhütte schon mindestens zwei solcher Games besitzt, werden am PD-Sektor immer noch weitere Arkanoid-Ableger veröffentlicht! Vielleicht macht ja ein Blick auf die „historischen“ Hintergründe das Unverständliche verständlich?

Dazu müssen wir zurück in die Steinzeit, sprich in die späten 70er Jahre. „Pong“ hatte seinen Siegeszug durch die Spielhallen der Welt gerade hinter sich, die Hersteller sannten auf einen würdigen Nachfolger. Gefunden haben sie ihn in einem Game namens „Break Out“, das bis auf die eingangs erwähnten Extras mit seinem Enkel Arkanoid praktisch schon identisch war. Ja, es hatte sogar farbige Grafik! Natürlich nicht wirklich, aber selbst die Idee, eine bunte Folie über den Bildschirm zu legen, war für damalige Verhältnisse geradezu spektakulär. Als dann „Space Invaders“ und Konsorten in den Spielhallen auftauchten, geriet die Steinchenspielerei wieder in Vergessenheit. Bis ..., ja bis Mitte der 80er Jahre Taito die wahnwitzige Idee hatte, das Uraltspielprinzip aus seinem Dornröschenschlaf zu erwecken – Arkanoid war geboren!

Und damit auch gleich die dümmste Vorgeschichte aller Zeiten: Der Schläger soll ein Raumschiff sein, und die Steine gar Energiebarrieren – da lachen ja die Hühner! Dem Erfolg des Automaten tat das aber keinen Abbruch, die Umsetzung auf den C 64, etwas später auf den ST und nochmal später auf den Amiga war unvermeidlich. Die „Gnade der späten Geburt“ verhalf uns Amigianern dann (ausnahmsweise) tatsächlich zur mit Abstand besten Version! Für die anderen Umsetzungen zeichnete Ocean verantwortlich, am Amiga nahm Discovery die Sache in die Hand. Und die Company bescherte uns nicht nur eine 1:1 Version des Automaten, sondern auch etliche Level, die dort nicht zu finden waren, sowie volle PAL-Auflösung und vor allem eine wirklich gelungene Maussteuerung. Zwar waren mittlerweile schon etliche Nachahmer wie „Impact“ oder „Amegas“ am Markt, aber keiner erreichte die technische Qualität des Originals. Freilich, der Nachfolger „Revenge of Doh“ war dann ein ziemlicher Reinfall: Einer-

Ein Game, das nicht nur eine schier unglaubliche Modewelle ausgelöst hat, sondern auch noch auf einem Automaten beruht, der seinerseits auf einem der allerersten Arcadegames basiert – sozusagen ein Klassiker unter den Klassikern!



KLASSIKER



Arkanoid: Ehedem der Renner – heute kann's keiner mehr sehen ...



Genau so stellen wir uns ein Raumschiff im Kampf gegen Energiebarrieren vor!

seits kam er erst zur „Freundin“, als die Arkanoid-Welle schon in den letzten Zügen lag, andererseits war die Umsetzung vergleichsweise erbärmlich ausgefallen.

Kurz und gut, Arkanoid ist natürlich zurecht ein Klassiker, warum das Game aber so unglaublich viele Nachahmer fand, verstehe wer kann. Schließlich gab es auch 1987 schon viel aufwendigere, um nicht zu sagen bessere Spielideen ... (ml)

**Zeitspiegel:
Gestern – Heute**

Grafik:	74% – 69%
Sound:	72% – 65%
Handhabung:	91% – 91%
Spielidee:	70% – 7%
Dauerspaß:	86% – 22%
Gesamteindruck	86% – 29%
Für Anfänger	

Das AMIGA JOKER Silvesterfeuerwerk

Auch im neuen Jahr brechen wir nicht mit alten Gewohnheiten: Es gibt wieder jede Menge zu gewinnen, Leute! Einen ausgewachsenen Spielautomaten, etliche brandneue Amiga-games, Lösungshilfen für alle Spiel- und Lebenslagen - hier ist für jeden was dabei!



So, wo fangen wir an, hinten oder vorne? Hmm... auch wenn's andersrum bestimmt lustiger wäre, beginnen wir trotzdem ganz brav mit Platz 1. Besser gesagt mit Rakete 1: Hier erwartet Euch nämlich (Überraschung!) unser Hauptgewinn, ein „Merkur Disc Elite“ Spielautomat! Dieses von Meisterhand generalüberholte und daher voll funktionstüchtige Prunkstück ist nicht nur eine echte Antiquität, sondern wird garantiert auch der Mittelpunkt Eurer ganz privaten Spielhöhle. Für ein mickriges Postkärtchen mit lediglich einer richtigen Antwort darauf habt Ihr die Chance, das noble Teil bald Euer eigen zu nennen. Aber auch die übrigen Rockets haben ein paar echte Kracher an Bord, z.B. „Powermonger“, „Das Geheimnis von Monkey Island“, „A10 Tank Killer“ und und und. Dazu wieder unser altbewährter Super-Sonderservice: Alle (al-

le!) Gewinner erhalten zusätzlich die Komplettlösungen für „Operation Stealth“ und „Captive“, zwei CPS Superclassics-Lösungshefte nach Wahl, sowie ein Turtle Byte Game. Natürlich muß man sich all die Köstlichkeiten erst verdienen, sprich unsere Preisfrage beantworten. Die lautet schlicht und ergreifend: An welchem Wochentag können wir zum Jahreswechsel 91/92 die Raketen steigen lassen? Also, 1990 fiel der 31.12 ja auf einen Montag, aber dieses Jahr? Wer's weiß, sollte das nicht für sich behalten, sondern auf eine Postkarte schreiben und selbige an uns schicken:

Joker Verlag
„Silvesterfeuerwerk“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München

Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen, der Einsendeschluß ist am 15. Januar 1991. Und hier die Gewinne im einzelnen:

- Rakete 1:**
Ein „Merkur Disc Elite“ Spielautomat
Rakete 2:
Je 1 x A10 Tank Killer, F-19 Stealth Fighter und Monkey Island
Raketen 3 - 5:
Je 1 x M1 Tank Platoon, Buck Rogers und Powermonger
Raketen 6 - 10:
Je ein Brettspiel und eine „Triad“-Spielesammlung
Raketen 11 - 15:
Je ein Rollenspiel (-buch) und eine „Triad“-Spielesammlung



Risiko Automatisch
Einmalige Gewinnchance
je 1000 Spiel
nach 1000 Spielen



Risiko Automatisch
Einmalige Gewinnchance
je 1000 Spiel
nach 1000 Spielen



Risiko Automatisch
Einmalige Gewinnchance
je 1000 Spiel
nach 1000 Spielen



Risiko Automatisch
Einmalige Gewinnchance
je 1000 Spiel
nach 1000 Spielen



Risiko Automatisch
Einmalige Gewinnchance
je 1000 Spiel
nach 1000 Spielen

Die edlen
Spender:

CPS Frank Heidak
(Merkur Spielautomat, 30 CPS Super-
classics)
Hamo
(je 3 x M1 Tank Platoon, Buck Rogers
und Powermonger)
International Software
(15 Turtle Byte Games)

Joysoft
(A10 Tank Killer, F-19 Stealth Fighter,
Monkey Island)
Playsoft
(je 30 Lösungen für Operation Stealth
und Captive, fünf Brett- und fünf
Rollenspiele)
Softpower
(10 x Triad)

X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT
AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

• Programm-Freeze • Monitor - Assembler
• Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
• Sprite Editor • Sound Scan & Replay
• Packer • Virus-Checker • Came-Cheat
mit Original X-COPY professional

• 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
• Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
• Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
• schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen

- Betriebszustandsanzeige durch LED
- Durchgeschliffener Expansions-BUS
- Automatische Konfigurationserkennung
- Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
- Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
- Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
- Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt

GRAFIK-TOOLS: Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy
MONITOR-ASSEMBLER: Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr
SOUND-TOOLS: Speicherscan nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung
DISK-TOOLS: X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
• Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern
Distributoren: Kushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Korsch, Bus Plus, Pulsar US

Erfolg mit Hindernissen:

AMIGA



Ninja in Space - Supergrafik, oder?



Groß, größer, United Software...



8.00 morgens - die Ruhe vor dem Sturm...

Nach dem überwältigenden Erfolg der Vorjahresveranstaltung waren die Erwartungen natürlich besonders hoch gesteckt, schließlich hatten die Organisatoren (AMI Shows Europe) schon frühzeitig und kräftig die Werbetrommel gerührt. Diesmal sollten nicht nur die Hardware-Freaks auf ihre Kosten kommen, eine eigene Entertainment-Halle stand ganz im Zeichen der Spiele! Darüberhinaus war ein umfangreiches Rahmenprogramm angekündigt: Podiumsdiskussionen über so interessante Themen wie Raubkopierer oder Computerkunst, Seminare zu den Bereichen Animation, Musik, Video und vieles mehr. Daß vieles davon im Sande verlaufen ist, liegt wohl daran, daß die Organisatoren in mancherlei Beziehung doch arg unprofessionell an diese Messe herangegangen sind. So hatte man beispielsweise

an den unmöglichsten Stellen gespart: Es gab kein einziges (kostenloses) Plätzchen, wo sich müde Messebummler ausruhen konnten - wer sich die wahnwitzigen Preise der Messekantine nicht leisten konnte, durfte es sich halt am eiskalten (weil unbelegten) Steinboden gemütlich machen. Als Ordner hatte man ein paar ausgesprochen unfreundliche Punks verpflichtet, und ein leerer Stand störte die Messeleitung zwei Tage lang kein bißchen. Alles halb so schlimm, hätte man nicht den Vollprofi herausgeholt, als es um die (gepfeferten) Eintrittspreise ging! Viele der Mißstände hätte man zudem mit ein paar Handgriffen beheben können, aber der Veranstalter Ralph Hollax war leider viel zu sehr damit beschäftigt, erhobenen Hauptes, stets ein Funkgerät (als Ersatz-Zepter?) in der Hand, durch

die Gänge zu schreiten - naja, bezahlt hatten die Besucher schließlich schon... Es ist schade, daß man bei AMI Shows aus den teilweise katastrophalen Zuständen der Amiga 89 (man erinnere sich: die Fläche war damals viel zu klein, viele Besucher mußten wegen Überfüllung einfach draußen bleiben!) nicht mehr gelernt hat, als daß man die Gänge dieses Jahr halt etwas breiter machen muß. Aber trotz des amateurhaften Ambientes war die Veranstaltung ganz sicher ein Erfolg. Nur: Was könnte diese Amiga-Show nicht für eine irre Sache sein, würden sich einmal echte Profis darum kümmern! Vergeben und vergessen, es waren ja reichlich Aussteller gekommen, so daß für die Besucher einiges geboten war. Ein kleines bißchen vom Ruhm möchten auch wir für uns beanspruchen,

denn am Amiga Joker Stand herrschte Trubel von Anfang bis Ende! Ob das nun an der Besetzung (Brigitta, Michael, Max, Olli und Carsten), dem riesigen Out Run Automaten (dank High Score Wettbewerb im Dauerbetrieb), Celäls Signierstunde oder unserem Messepreisausschreiben (Gewinner in dieser Ruhmeshalle) lag, sei dahingestellt, jedenfalls war der Joker-Stand ein ständig dicht umringter Anlaufpunkt für allerlei Prominenz aus dem Softwarebusiness. Stars und Newcomer der Programmierer-Szene gaben sich hier ein Stelldichein, um ihre neuesten Werke persönlich zu präsentieren. Und das bringt uns endlich zum Thema: Was gab es denn nun alles an interessanten Software-Neuigkeiten zu sehen? Anfangen wollen wir bei der Firma, die mit einem

Obwohl diese Veranstaltung ja erst zum zweitenmal stattfand, war von Anfang an klar, daß es sich um *das* Amiga-Ereignis des Jahres handeln würde. Und so kam es dann auch: Stolz 67.000 Amigianer pilgerten zum Kölner Messegelände, ihrem ganz persönlichen Mekka...



Angespielt und für gut befunden: Pneumatic Weapon



Jede Menge Insekten-Action mit Apidya



Gruseln auf die feine deutsche Art: Jonathan

Bei Imageworks dreht sich zur Zeit alles um die Turtles...



Stand von wahrhaft gigantischen Ausmaßen die gesamte Entertainment-Halle dominierte – United Software. Auf einer unglaublich großen Videowand flimmerten Trailer zu den aktuellen Games, auf unzähligen Monitoren präsentierten emsige Mitarbeiter die Neuerscheinungen. Gehen wir die Sache am besten alphabetisch an: Bei A wie Accolade gab es neben Elvira noch die PC-Version von **Test Drive 3** zu bestaunen – in absehbarer Zeit soll auch die Amigaversion des superben Rennspektakels fertig werden. Activision zeigte **Dragon Breed** und **Spindizzy Worlds** (Tests in diesem Heft), sowie **Deuteros**, ein Weltraum-Strategiespiel, das als Nachfolger zu „Millenium 2.2“ gehandelt wird. Weiter gab es **Hunter** zu sehen, ein sehr vielversprechendes Action-adventure in flotter Vektorgrafik. Zudem hat Activi-

sion vor kurzem die Lizenzen für **Beast Busters** (Ballerorgie im Stil von „Op. Thunderbolt“) und **R-Type 2** erworben – da kommt also noch einiges auf uns zu! Kommen wir zu I wie Image Works. Hier war man ganz im „Kröten-Fieber“, kein Wunder, schließlich hat die Lizenz für das (sehr bescheidene) Konami-Game „Teenage Mutant Ninja Turtles“ Unsummen gekostet. Image Works hat das Spiel überarbeitet, es wird jetzt als **Teenage Mutant Hero Turtles** zeitgleich mit dem gleichnamigen Film in Deutschland veröffentlicht (auf einer eigens anberaumten Pressekonferenz gab es schon mal Ausschnitte des Kassenschlagers zu bewundern). Da blieb kaum noch Zeit, um die ersten Demos der anderen beiden Filmumsetzungen **Back to the Future 3** und **Predator 2** gebührend unter die Lupe zu nehmen...

Bei Millennium hatte man ebenfalls ein frühes Demo im Gepäck, und zwar von **Horror Zombies from the Crypt**, einem Actionadventure mit ironischem Grusel-Touch. Außerdem war zu erfahren, daß bald **Warlock** („Druid 3“) und **Tentacle** erscheinen sollen, letzteres mit der Grafik von den „Beast“-Machern. Und was hat man bei Psygnosis für die nächste Zukunft in petto? Nun, neben dem genialen **Lemmings**, das wir ein paar Seiten weiter vorne mit einem Hit gekürt haben, soll in nächster Zeit **Obitus** erscheinen – das erste (allerdings eher actionbetonte) Rollenspiel der englischen Nobel-firma! Besonders viele und auch besonders vielversprechende Sachen warteten am Stand von Demonware, zum Beispiel das brandheiße Ballerspiel **Apidya**. Das Game erinnert vom Aufbau und

Extrawaffensystem her stark an „Gradius“, die Thematik ist aber sehr viel origineller: Hier ballert sich eine Wespe durch einen Garten in allerfeinster Grafik (die übrigens Frank Matzke gepinselt hat, der ja Joker-Lesern auch als freier Autor ein Begriff sein dürfte). Aber auch **Carcharodon – White Shark** sah sehr gut aus, es ist ebenfalls ein Actiongame, in dem es acht Level lang Haien an den Kragen geht. Mehr fernöstlich angehaucht ist **Ninja in Space**, eine standesgemäße Japan-Prügelei mit riesigen Sprites und chicen Zwischensequenzen (erinnert ein bißchen an „Shadowdancer“). Wer mehr auf Gehirn-akrobatik steht, darf sich auf **GEM'X** und **The Power** freuen, zwei sehr unterhaltsame Arcade-Tüfteleien. Und auch die Anwender kommen auf ihre Kosten: Chris Hülsbeck demonstrierte höchstpersönlich das



Volle Deckung, die Horror Zombies kommen!



Nur optisch mit Segas „Columns“ verwandt: GEM'X



Chris Hülsbeck in Concert!



Sehr sympathisch: Guido Henkel



Gruppenbild mit Joker: Die „Dragonflight“-Programmierer in standesgemäßen Klamotten

aktuelle SoundWunder TFMX prof., das sich durch Midi-Option und viele andere Verbesserungen vom Vorgänger unterscheidet.

In die Hardware-Halle hatte es komischerweise den Stand von EGO/Delta Konzepts verschlagen, wo sie den Nachfolger zu ihrem „Fatal Heritage“ präsentierten: **Mutant flies from out of space** sah denn auch schon sehr gut aus, genau wie das Ballerspiel **Projekt 1** und ein **SEAT-Fahrsimulator**, den man zur Freude des Publikums in einem echten Auto antesten konnte. Wieder zurück in der Entertainment-Halle gilt unser nächster Besuch Software 2000. Hier gab es schon erste Bilder des „Artventures“ **Jonathan** zu sehen, in dem man es in der Rolle eines gelähmten Jungen mit den Mächten des Okkulten zu tun bekommt. Das Game soll um vieles komplexer werden als der Vorgänger „Stadt der Löwen“ – optisch ist es jetzt schon sehr beeindruckend, wie eigentlich alles, was vom Computer-Picasso Chris Földing kommt. Aber noch einen weiteren Nachfolger hatte man am (mehrstöckigen!) Software 2000 Stand zu bieten: Die Kathedrale macht da weiter, wo das deutschsprachige Adventure „Das Stundenglas“ aufgehört hat – zumindest was den Parser betrifft.

Da es bei UBI Soft und Blue Byte nichts zu sehen gab, was wir nicht schonmal besprochen hätten, kehren wir an den Joker-Stand zurück. Hier besuchte uns unter anderem Guido Henkel (von Attic) zu einem Pläuschchen. Nach dem erfolgreichen „Lords of Doom“ brütet er nun darüber, wie Das schwarze Auge am besten auf den Computer umgesetzt werden könnte! Auch ein paar Jungs von Sphinx schauten vorbei, um uns Slam zu zeigen, ein neues Game in der Tradition von „Loderunner“. Sie brachten auch gleich frohe Kunde mit: St. Thomas ist doch

nicht verschollen, die Grafiken werden zur Zeit nochmals überarbeitet, bis spätestens März soll das Programm dann im Laden sein. Außerdem hat sich Grand Slam (ihr englischer Vertrieb) wirtschaftlich wieder erholt, für die nächste Zukunft darf also mit dem Auftauchen von **Hunt for Red Oktober 2** und **Die Harder** („Stirb langsam 2“) gerechnet werden! Die spanische Company Dinamic stattete uns ebenfalls einen Besuch ab, um das blutrünstige Actionsspektakel **Narco Police** vorzuführen, und auch die Programmierer von New Art gaben sich die Ehre. Ihr **Pneumatic Weapon** erinnert ein wenig an „Rick Dangerous“ und spielt sich auch mindestens so gut. Außerdem basteln sie noch an einem Weltraum-Strategiespiel namens **Galacta**, das sogar ein Construction Set enthalten soll!

Von den Firmen, die an sich nichts mit Spielen am Hut haben, stach besonders Kupke Computertechnik ins Auge, wo es ein paar (recht hübsche) neue Games für die Lichtpistole auszuprobieren galt. Die „echte“ Hardware war vorwiegend mit Zubehör für den A3000 vertreten, für unsereins ist da eher der Nachrüstsatz für den 500er von California Access interessant. Das Teil macht einen sehr leistungsfähigen Eindruck, es verwandelt den kleinsten Amiga relativ preisgünstig in einen A2000. Ebenfalls beeindruckend war ein **Multi-board** zum Anschluß an den 500er, in das man ganz problemlos eine Harddisk, eine Speichererweiterung und Kickstart 1.2 einbauen kann.

So, das wär's auch schon gewesen. Beenden wollen wir unseren Bericht von der Amiga 90 mit vielen Grüßen an alle diejenigen unter Euch, die wir in Köln persönlich kennenlernen durften. Den Rest treffen wir dann ja hoffentlich nächstes Jahr...! (mm/ml)

GREAT COURTS



DER RAUSCH DER KUNST
TENNISWELTUNG UND
GREAT COURTS 2
DIE 20. JAHRE SPARK



DIE HERAUSFORDERUNG !

GREAT COURTS 2

WIRD SIE IN

**DEN TENNISHIMMEL
SCHICKEN !**

- ÜBERWÄLTIGENDE GRAFIK UND SOUNDEFFEKTE
- WÄHLEN SIE IHREN SPIELER, MANN ODER FRAU !
- BESTREITEN SIE NEUE TURNIERE (DAVIS CUP...)
- SPIELEN SIE EINZEL ODER DOPPEL
- FAST ALLE SCHLÄGE SIND ERLAUBT

Vertrieb :
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D.4044 KAARST 2
Karasoft/Thali

UBI SOFT
Entertainment Software

HOTLINE - 02101 / 63757
Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr
Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Entsenden von DM 5,-
Schutzgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preispiste

Name _____
Straße _____
PLZ/ORT _____
RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2



STROMAUSFALL

Zweimal Klassik steht heute auf dem Programm: Zum einen schauen wir uns wieder eines der klassischen Rollenspielsysteme etwas näher an, zum anderen wollen wir noch einen „klassischen Außenseiter“ des Genres kurz vorstellen...

Das Schwarze Auge

Ein Blick zurück ins Orwell-Jahr 1984: Damals präsentierten Droemer Knaur/Schmidt Spiele auf der Nürnberger Spielwarenmesse das erste „kommerzielle“ deutsche Rollenspiel, eben „Das Schwarze Auge“ (DSA). Vorher gab es hierzulande (außer D & D bzw. AD & D, versteht sich) nur die mehr oder weniger gegliückten Versuche privater Rollenspielvereine, ein eigenes Regelwerk zu entwickeln und – in meist bescheidener Aufmachung – herauszubringen. Der Grund: Viele Abenteurer empfanden das D & D-System als zu kompliziert und wollten lieber nach einem System spielen, das einfach zu erlernen und in der Praxis leicht zu handhaben ist. Genau dieses Ziel verfolgt auch das von einem Autorenteam unter der Leitung von Ulrich Kiesow geschriebene DSA – es wurde daher vom Start weg betont einsteigerfreundlich konzipiert.

Den Charakter des leicht und schnell beherrschbaren Anfängermodells hat sich das Spiel bis heute bewahrt, wenn auch inzwischen nur noch mit Einschränkungen. Genau, wie sich die Heraus-

geber von D & D die umgekehrte Kritik zu Herzen genommen haben und ihr Game in der zweiten Auflage wesentlich benutzerfreundlicher verpackten, ist DSA im Lauf der Zeit zunehmend komplexer geworden. Kleines Beispiel: Was die Fortbewegung der Spielercharaktere angeht, war ursprünglich aus den Regeln nicht viel mehr zu entnehmen, als daß das Gehen in schwierigem Gelände halt langsamer vonstatten geht als in normalem. Mittlerweile findet man zum selben Thema drei Seiten Text und fünf Tabellen... Aber um es noch einmal deutlich herauszustellen: Nach wie vor ist DSA im Vergleich mit D & D erheblich flotter zu erlernen und auch simpler zu spielen. Alle zwischenzeitlich eingeführten oder ausgebauten technischen Feinheiten sind *nicht* obligatorisch, sondern können genauso gut auch weggelassen werden. Die wirklich notwendigen Regeln umfassen nur ein paar Seiten, die ganzen Ergänzungen und Erweiterungen braucht man nur dann heranzuziehen, wenn das Spiel realistischer gestaltet werden soll.



Daß DSA vornehmlich auf Anfänger zugeschnitten ist, wirkt sich irgendwann auch nachteilig aus – nämlich dann, wenn man keiner

mehr ist. Die Charaktere können nur bis zu einer bestimmten Stufe (bzw. bestimmten Werten bei den einzelnen Eigenschaften,

Fähigkeiten etc.) entwickelt werden, dann ist Schluß. Auf der anderen Seite ist man natürlich schon geraume Zeit im Abenteuerland unterwegs, bis man soweit kommt – wenn überhaupt... Bliebe noch zu erwähnen, daß es gerade für DSA eine Reihe sehr

brauchbarer und (wie sollte es auch anders sein) schnell spielbarer Abenteuermodule gibt. Und natürlich, daß „Attic“, das deutsche Programmiererteam um Guido Henkel („Hellowoon“, „Ooze“, „Lords of Doom“), zur Zeit gerade an der Computerumsetzung bastelt!

manchmal mühselige, aber immer liebevolle Höchpfeile des eigenen Charakters. Dementsprechend läßt sich Marvel Superheroes auch einfach als reines Kampf- und Prügelspiel inszenieren, bei dem Rollenspielelemente nur in leichtverdaulichen Dosen vorhanden sind. Selbstverständlich wird das bald langweilig, denn auf Dauer macht eben auch das Zerbröseln von Wolkenkratzen einfach keinen Spaß mehr. Deshalb liegt der Schachtel außer dem normalen Regelheft (mit Einführung und Schnelleinstieg ins Böse-Buben-Vertrimmen) noch ein weiteres bei, das „richtige“ Rollenspielregeln enthält. Bloß: Bei Helden, die vor Kraft kaum noch laufen können, helfen selbst die besten Regeln nicht mehr viel (sooo toll ist die Anleitung übrigens nicht – recht nett aufge-

macht zwar, aber auch des mehrfachen Lesens bedürftig). Wem empfiehlt man nun so ein „Superspiel“? Tja, am besten wahrscheinlich Marvel-Comic-Fans, die unbedingt einmal selbst als Captain America halb Manhattan plattmachen wollen. Vielleicht aber auch frustrierten Rollenspielern, die hier endlich zeigen können, was wirklich in ihnen steckt – wenn man ihnen nur die erforderlichen Super-Fähigkeiten gibt... Soweit dieses. Jetzt noch schnell was ganz anderes: Unsere Rezensionsexemplare harren ihrer Verlosung! Wer eins davon haben will, beantworte bitte eine der folgenden Fragen: Mit D & D und DSA haben wir jetzt zwei der drei „großen“ Systeme vorgestellt – wie heißt das dritte, noch fehlende? Einige Marvel-Helden treiben auch auf dem Computer ihr Unwesen – wißt ihr den Titel eines dieser Spiele? Die Antworten vom letzten Mal lauten „Dungeon Master“ und „Neuromancer“. Als dann wie immer viel Glück! (od)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar bei München



Marvel Superheroes

Der Name ist Programm: Hier gibt es nur Superhelden, Superverbrecher und Superkräfte – einfach alles ist irgendwie „Super“! Gestandene Rollenspieler würden garantiert die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, wenn man ihnen sagt, daß dieses komische Teil ein Rollenspiel sein soll. Ist es aber, allerdings eines, das ziemlich aus der Art schlägt. Denn hier fängt man nicht irgendwo ganz unten mit durchschnittlicher Stärke, einem Taschen-

messer und viel gutem Willen an – hier geht's gleich in der allerersten Spielrunde mit „atemberaubendem“ Kampfgeschick und „überirdischer“ Gewandtheit zur Sache. Klarer Fall, daß man auch gleich über eine „phantastische“ Geisteskraft und einen „unglaublichen“ Instinkt verfügt. So verführerisch das auf den ersten Blick auch wirken mag, damit fällt natürlich gleichzeitig ein ganz wichtiges Wesensmerkmal von Rollenspielen unter den Tisch: Das

Das Schwarze Auge	Marvel Superheroes
Spielmaterial: 61%	Spielmaterial: 70%
Spielregeln: 83%	Spielregeln: 71%
Spielreiz: 80%	Spielreiz: 59%
Besonderes: DSA wurde in den letzten Jahren gründlich überarbeitet; soweit man noch ältere Ausgaben („Ausbau-Spiel“) findet bzw. benutzt, darauf achten, daß sich die Regeln zum Teil geändert haben.	Besonderes: Laßt Euch bloß nicht von einem „ernsthaften“ Rollenspieler mit diesem Game erwischen!
Schwierigkeit: Für Anfänger	Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 30,- DM	Preis: ca. 30,- DM
Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2	Bezug: Games In Brienner Str. 54 8000 München 2
Tel.: 5 23 46 66	Tel.: 5 23 46 66

COIN-OP



Race Drivin' ist der neue König der Rennautomaten!



Lila Kühe kennt man, aber Vektor-Kühe?

Und hier kommt auch schon der erste: Atari hat endlich den offiziellen Nachfolger zu „Hard Drivin“ herausgebracht – **Race Drivin'** ist da! Und eins kann ich Euch sagen, das Maschinchen stellt die fast schon klassische Fahrsimulation sogar noch in den Schatten! Ehe wir uns auf die nunmehr drei (!) Strecken begeben, noch kurz ein paar Background-Infos: In diesen Tagen wird Domark die Amigaversion von „Hard Drivin' II“ fertigstellen (Test im nächsten Heft), allerdings ist das Computergame eine Eigenentwicklung und hat mit **Race Drivin'** praktisch nix zu tun. Trotzdem darf man gespannt sein, weil nun angeblich die verunglückte Steuerung des Vorgängers überarbeitet wurde, und es ein eingebautes Construction Set für individuelle Strecken geben soll. Ich weiß, wir kommen vom Thema ab, aber ich wollte ja nur naheliegenden Verwechslungen vorbeugen... Wie schon gewohnt, klettert man auch hier wieder in ein imposantes Standgerät, kann den Sitz so einstellen, daß man bequem an die Pedalerie kommt, und hat

dann einen riesigen Bildschirm (samt Lenkrad und Schaltknüppel) vor Augen. Jetzt hat man die Wahl zwischen dem Originalkurs des Vorgängers, einer (relativ einfachen) Off Road Strecke, oder einem weiteren „Stunttrack“ mit so schwierigen Schikanen, daß selbst Niki Lauda ins Schwitzen kommen würde! Ebenfalls neu ist, daß man sich nun einen von vier Boliden aussuchen darf: Drei davon haben Schaltgetriebe (samt voll funktionstüchtigem Rückwärtsgang!), ein „Einsteigermodell“ mit Automatik ist ebenfalls vorhanden. So, jetzt noch flugs den Zündschlüssel gedreht, und schon befinden wir uns in der realistischsten Rennsimulation, die je das Neonlicht der Spielewelt erblickt hat...

Die Vektorgrafik ist so schnell wie eh und je, nur daß jetzt noch viel mehr Details (z.B. Kühe auf der Fahrbahn!) und überarbeitete Digi-Bilder als Hintergründe hinzugekommen sind. Natürlich fehlt auch die Replay-Funktion nicht, so daß man seine Crashes hinterher wieder aus der Vogelperspektive bewundern



Ballern kann ganz schön langweilig sein – zum Beispiel mit Raliden...

kann. Die Soundeffekte sind immer passend, vor und nach dem Rennen tönt fetzige Musik aus den Stereoboxen. Der Hammer aber ist

das Fahrgefühl: Noch realistischer kann man eine Lenkung nicht gestalten! Und auch der Zwei-Spieler-Modus macht Laune, hier gilt

Alle guten Dinge sind drei, meint zumindest der Volksmund. Im allgemeinen mag er damit schon recht haben, hier stimmt's jedenfalls nicht. Bei unserem jüngsten Spielhallenbesuch sind uns zwar genau drei neue Testkandidaten in die gierigen Hände gefallen, gut waren aber trotzdem nur zwei...

es, einen „Geisterfahrer“ zu besiegen (nacheinander, versteht sich). Fazit: Wer einmal mit **Race Drivin'** durch Steilkurven und Loopings gebettet ist und unterwegs ein paar Straßenschilder oder Vektor-Kühe über den Haufen gefahren hat, der ist für immer nach diesem Automaten süchtig!

Vom Auto steigen wir jetzt um ins Raumschiff. Bei **Raiden**, einem Ballerspiel des relativ unbekannten koreanischen Herstellers Seibu, erwarten uns nicht nur haufenweise feindliche Panzer, Flieger und futuristische Vehikel, sondern auch die Enttäuschung des Tages. Denn schon bald wird klar, daß es sich hier nur um Vertikal-Action der Marke 08/15 handelt. OK, die Sprites und Hintergründe sind ganz nett gezeichnet, aber irgendwie hat man alles schonmal gesehen. Genau wie das Gameplay: Ballern, Smartbombs abwerfen und Extras aufsammeln – mehr ist nicht.

Mit viel gutem Willen kann man dem Game ein paar Pluspunkte für folgende Features zukommen lassen: Es hat einen Zwei-Spieler-Simultanmodus, und es scrollt auch (leicht) ins Ho-

rizontale. Auf der anderen Seite flackern die Sprites, der Sound verursacht Ohrenschmerzen, und die Steuerung ist schwammiger als jeder Schwamm! Nö, dieser Action-Käse schmeckt dann doch etwas zu abgestanden...

Weil's so schön ist, bleiben wir bei dem Vergleich: Capcoms **Carrier Airwing** ist Frischkäse vom Allerfeinsten! Auch hier stehen Luftkämpfe am Programm, dank durchdachtem Spieldesign, technischer Qualität und gelungener Gags allerdings sehr viel spannendere. Zu Beginn dürfen sich ein oder zwei Piloten ihren Vogel aussuchen. Zur Wahl stehen eine F-14 Tomcat, eine F-18 Hornet oder die A-6 Intruder. Fliegen tun sich zwar alle gleich, aber irgendwie muß man ja sein Sprite am Screen wiederfinden. Dann erscheint der Kommandant am Schirm (sieht Sean Connery verdächtig ähnlich) und erklärt die Mission. Wichtig dabei ist, daß man sich den Schwachpunkt

des jeweiligen Hauptgegners gut einprägt, denn am Ende eines Levels erscheint das riesige Ungetüm und ist tatsächlich nur durch gezielte Schüsse an diese eine Stelle zu besiegen! Ehe es von einem Flugzeugträger aus in die Luft geht, darf man sich in einem Shop mit Extrawaffen eindecken – für die anfänglichen 5000 Dollar ist die Auswahl aber noch sehr bescheiden.

Endlich am Himmel stellt man als erstes fest, daß es dank sauberem Horizontalscrolling recht flott von links nach rechts geht, und die Grafik sehr ansprechend gezeichnet ist (wenn auch das eigene Sprite nicht gerade einen Preis für übermäßige Größe verdient). Die nächste Erkenntnis ist, daß die Jungs bei Capcom hier eine wirklich präzise Steuerung abgeliefert haben, der Flieger gehorcht auf's Wort. Der erste Level spielt über den Wolken und ist wohl mehr zum Aufwärmen gedacht, denn im zweiten geht der Spaß erst richtig los:

Man düst durch Tokyo, wobei zahlreiche Brücken immer nur unter- oder überflogen werden können. Besonders zu zweit ist da der Bär los – Spieler eins zerlegt Hubschrauber und Flieger, während Spieler zwei sich in Bodennähe um Panzer und Geschützstellungen kümmert. Manchmal tauchen Wolkenkratzer auf, durch die man sich wortwörtlich durchballern muß – echt irre! Und wer schnell genug ist, erwischt als erster die hübschen Kapseln, die die Kohle für durchschlagskräftige Zusatzwaffen aus dem Shop bringen...

Carrier Airwing macht soviel Spaß, daß man über den nur durchschnittlichen Sound (besonders die Musik ist ziemlich öde) nicht böse sein kann. Und da das Game von Capcom ist, also mit Sicherheit in absehbarer Zeit von U.S. Gold für den Amiga umgesetzt wird, fällt auch der Abschied nicht so schwer. Apropos Abschied: Tschüß, bis zum nächsten Joker... (ml)

Carrier Airwing: Befehle von Commander Bond?



Abbrucharbeiten à la Carrier Airwing



JOKER-SHOP



Nr.01

Joker-Shirt - Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt. Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL). Nur DM 19,90



Nr.02

Joker-Jogger - Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL. Schon für modische DM 49,-



Nr.04

Sammelordner - Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren... Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



Nr.05

Disketten-Aufkleber - Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitsko-

Nr.03

Joker-Sammlung - Höchste Schwebbahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst: Die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90 und 2/90 sind bereits **vergriffen** und werden am Schwarzmarkt zu Höchstpreisen gehandelt! Von den anderen Ausgaben haben wir noch ein paar Exemplare - schnell zugreifen, so lange der Vorrat reicht! Für die üblichen DM 6,50 pro Heft

pien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Das Jahr ist noch fast jungfräulich, und Ihr wollt Euer Geld schon zum Fenster rauswerfen? Bittesehr, warum auch nicht. Aber wenn schon, dann laßt die Kohle wenigstens hier im Shop! Weil: Die topexklusiven Joker-Artikel gibt's sowieso nur bei uns, und superpreiswert sind sie obendrein! Außerdem bleibt der Mammon so wenigstens in der Familie – nämlich in unserer...



Nr.06
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger zum Spottpreis! Und zwar die Modelle „Luft Hansa“, „Ford“, „Peugeot“ und „Persil“. Für lächerliche DM 24,- je Schild



Nr.08
Kaugummi-automat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten... Für süße DM 19,-



Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist. Ausgerechnet für DM 19,-



Nr.09
Zocker-Uhr – Was ein richtiger Dauerzocker ist, der will auch unterwegs nicht auf ein kleines Spielchen verzichten. Und wo selbst der Gameboy zu unhandlich ist, da leistet diese Armbanduhr gute Dienste: Man kann damit nicht nur jederzeit ein Fußballmatch einlegen, sondern sich auch wecken lassen, oder ganz einfach nachgucken, wie spät es ist. Anpfiff für pünktliche DM 28,-

OK, Ihr habt mich überzeugt: Ich werfe mein Geld nicht zum Fenster raus, sondern lieber Euch in den Rachen. Meinetwegen könnt Ihr die Kohle dann Eurer Familie zukommen lassen oder sie an die Vögel verfüttern – aber wie zum Kuckuck funktioniert die Bestellerei?

Ist ein Kinderspiel: Einfach die Nummer und die Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben, die Zahlungsweise angeben (Nachnahme oder Vorkasse = beigelegter Scheck, bzw. Bargeld), und ab damit an:

Joker Verlag
„Joker Shop“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bitte nicht vergessen: Bei Vorkasse DM 3,- für's Porto dazurechnen, wer per Nachnahme bestellt, bezahlt alles beim Postboten. Nachnahmebestellungen sind aber leider nur im Inland möglich. Dafür ist bei allen Preisen die Mehrwertsteuer schon dabei – ganz egal ob Nachnahme, Vorkasse, Inland, Ausland oder Grönland!



Achtung: Am
25. Januar 1991 ist Wahltag!

Schon wieder? Jawollo: Wir bitten alle Amigianer von Gesamtdeutschland zum Kiosk, um den neuen AMIGA JOKER auszuwählen...



Ob es nun eine Persönlichkeitswahl, eine Wahl der Vernunft, des Herzens oder einfach ein Pottwal wird, bleibt Euch überlassen. Fest steht: AMIGA JOKER ist auf alle Fälle erste Wahl! Vergeßt alle anderen Parteien, nur bei uns erfahrt Ihr wieder alles über die neuesten Amigagames, bekommt topexklusive Previews und haufenweise Cheats & Lösungen. Dazu gibt's einen starken Bericht über „Virtual Reality“, das Spielsystem von übermorgen. Deshalb: Wählt AMIGA JOKER, das Heft Eures Vertrauens – ab 25. Januar am Kiosk, oder für Stammwähler mit Abo schon ein paar Tage eher per Post!

Unser Wahlprogramm:

Weniger Arbeitslose und billigeren Wohnraum können wir Euch nicht versprechen, dafür aber einen Testbericht zu den neuesten Action-Hämmern von Psygnosis: *Obit* und *Armageddon*. Noch mehr Action gibt's mit *Battlestorm* von Titus oder *SWIV*, dem absolut genialen Ballerspektakel von Storm (den „Saint Dragon“-Machern). Natürlich sind auch wieder die Fans von Geschicklichkeitsspielen herzlich willkommen, wie wäre es da mit unserem Test zu *Car-Vup* – immerhin das neueste Werk von Core Design, denen wir

schon Hits wie „*Corporation*“ und „*Torvak the Warrior*“ zu verdanken haben! Bleibt noch *Hard Drivin'* II von Domark oder die lang erwartete Amigaversion von *Speedball 2*. Ja, und natürlich die übrigen Mega-Tests, der Klassiker, Dr. Freaks Szene-ABC, die Girl-Seite und der Rest unserer monatlichen Zocker-Orgie namens Amiga Joker. Daher – besonders für alle „Wechselwähler“ – hier nochmals unser unschlagbarer Wahllogan: Wir versprechen nichts, halten aber alles! Oder war's umgekehrt...?

Inserentenverzeichnis

ABC Soft	45	Joker Verlag	6,59,71
AHS	46,68	Joysoft	20
Audiogenic	17	Millennium	81
Bachler	25	News Software	74
Bits & Bytes	19	Ocean	35,112
Bomico	2,11,17,29,35,49,51,53,55,57,112	Peter Keim PD	47
CPS Heidak	90,91	Psygnosis	63
Data & Electronics	99	Rainbow Arts	43
Delta PD	19	Rushware	27,32,33,43,83,103
Domark	11	Softpower	40
Fun Soft	24	Software Corner	19
Funny Soft	47	Starbyte	2
Funtastic	67	Titus	13
Gremlin	61,79	Tomahawk	29
Groove Soft	22	UBI Soft	27,32,33,83,103
Hamo Versand	40	United Software	13,61,63,79,81,111
High-Speed Software	74	U.S. Gold	111
Hyper Games	22	Wial Versand	39
Infogrames	49,51,53,55	World of Wonders	37
International Soft	23	Zille Software	47

Bezugsquellen

AHS Schürngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Frank Heidak Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	Korona Soft Postfach 3115 4830 Gütersloh 1 Tel.: 05241/1828	Softpower Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bomico Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/7606-50	International Software Postfach 830110 5000 Köln 80 Tel.: 0221/604493/96	Magic Bytes Postfach 2144 D 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834	Software 2000 Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
Demonware Strahlenberger Str. 125a 6050 Offenbach Tel.: 069/8004799	Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056	Playsoft Teichweg 6 3550 Marburg 7 Tel.: 06421/481972	Wial Versand Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
Funtastic Müllerstr. 44 8000 München 5 Postfach 140209 Tel.: 089/2609593	Leisuresoft Industriestr. 23 4709 Bergkamen-Rünthe Tel.: 02389/780-0	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070	World of Wonders Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467

SMASH



AND GRAB



SPORTING GOLD
Featuring 21 events: California Games™, The Games Winter Edition™, & The Games Summer Edition™.
Available on: AMIGA, PC & COMPATIBLES & ATARI ST.
This compilation © 1990 Epyx Inc. All rights reserved. Epyx is a registered trademark No 1192272. Mastermixin and distributed under license from Epyx Inc. by U.S. Gold Ltd.

MASTERMIX
Featuring: Super Wonder Boy™, Turbo Out Run™, Dynamite Dux™, Thunder Blade™, Crack Down™.
Available on: CBM 64/128, AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM Cassette, ATARI ST, AMIGA.
This compilation © 1990 Sega™. All rights reserved. Sega is a trademark of Sega Enterprises Ltd.



US Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366

PLATINUM
Featuring: Strider™, Black Tiger™, Ghouls 'n' Ghosts™, Forgotten Worlds™, L.E.O. Storm™ (8-Bit Only).
Available on: CBM 64/128, AMSTRAD & SPECTRUM Cassette & Disk, ATARI ST & AMIGA.
Capcom™ is a registered trademark of Capcom U.S.A. Inc. © 1990 Capcom U.S.A. Inc. All rights reserved.

SYSTEM 3
Featuring: Vendetta™, Myth™, Tusker™, IX™.
Available on: C64, AMSTRAD cassette & disk, SPECTRUM cassette.

This compilation © 1990 System 3 Software Limited. All rights reserved. Manufactured and distributed under license from System 3 Software Limited by U.S. Gold Ltd.

The best compilations on the streets

BILLY

BOMICO Serviceline
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach



Bomico Serviceline - Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. (0 61 07) 6 20 67. Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

